星際 遊樂快報

創刊1號

惡魔城傳説完全攻略
七龍珠Z終於在超任上登場了

新卡情報

七龍珠Z 玩具王國 雷電傳説 生命之劍 Sa.Ga傳説 蝙蝠俠
正義隊長 洛克人4 洛克人世界



特價50元

行銷香港、新加坡、美加等國搶手機種

1992年全新配備 提前推出

無與倫比的魅力等你來評鑑

1992年快打旋風2總爭霸,比賽指定機種

SUPER GUN



讓客廳成爲遊樂場

全省城市少年加盟店均售:

西門加盟店 台北市西寧南路70號4F之9 TEL:02-361-8837
中和加盟店 中和市中山路2段226號 TEL:02-245-5260 245-5261
台南加盟店 台南市東平路53號 TEL:06-274-4233
彰化加盟店 彰化市民生路5號 TEL:04-726-5663
石牌加盟店 台北市立農街1段261號 TEL:02-875-3175
斗南加盟店 雲林縣斗南鎮南昌路126號 TEL:05-596-0523
中壢加盟店 中壢市中和路182號 TEL:03-426-3776 426-3780

家庭專用大型主機

SUPER GUN主機專屬搖桿系列



阿波羅搖桿

- 最高享受
- 可接各種主機
- 六顆射擊鍵
- 超高靈敏度



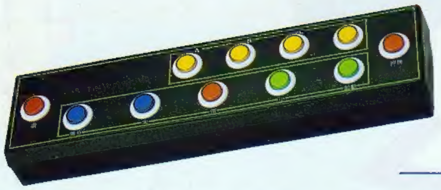
丘比特搖桿

- 輕巧流線型設計
- 可接各種主機的萬用搖桿
- 熟悉它,帶著它去朋友家吧!



麻將搖桿

- 全國第一台麻將專用搖桿
- 讓你眞正的感受到方便好用。
- 備有**13**張及**16**張兩型價格合理



水果盤搖桿

- 專業性的搖桿
- 使你不再成為輸家

樸克搖桿

- 最先推出的樸克遊戲用搖桿
- 試一試你就是賭神。

香港總代理:
香港集團　九龍深水埗福華行 福仁商場 1/F 36店　TEL:7282879　FAX:7283012

總代理:

新文行電視遊樂器專賣店(城市少年總管理處)
台北市重慶北路三段223巷23弄7號　TEL:02-593-6898　594-4621.

驚異現象



阿波羅搖桿，功能增強

價格下降

下降特價

1450元

- 六合一的超級搖桿。
- 可接SFC,FC,PC,MD,SNK,SUPER GUN...等六種主機。
- 即日起,可帶原裝老舊搖桿到"城市少年加盟店"折價購買更合您心意的**阿波羅搖桿**



編者的話

創刊號才發行一週，沒想到創刊一號就能發行了！爲什麼是創刊一號。而不是第二期呢？原因不外是格式問題，相信眼尖的讀者們早已發現，這期和上期完全是不同的排列方式的，創刊號是左翻橫擺的，而本期是右翻直擺的，編輯部人員考慮了許久，終於決定命名爲創刊一號，意思是機動版，爲了更加快速的報導一些新的遊戲，同仁們徹夜不休，硬是在星際雜誌完稿後，又完成了本刊，在此爲辛勞的同事們獻上最高的敬意。

創刊號由於紙廠所給的紙張比我們想像中的薄，造成了薄薄的一本，令我們好生擔心讀者是否會因爲如此而不買呢？不過，各方反應相當踴躍，終究沒枉費我們所花的一番功夫。這期的新卡情報有七龍珠Ｚ，雷電、洛克人……而攻略則是惡魔傳説，雖然震撼度已不如第一期，但是仍是深具可看性的。而且爲多放些內容，本期又多加了８頁黑白頁，來放些萬能博士卡的介紹和意見調查表，而下期呢？！就是彩色６４頁，黑白１６頁的８０頁了！這是我們回饋讀者對星際的支持與愛護的一點小心意！

下期將公開，星際雜誌的製作過程與電腦化的過程與成果，讓你更加了解星際！

好了！不多提閒話了！請慢慢的翻看我們爲你準備的精采內容吧！

創刊一號

MADE IN TAIWAN

SFC

七龍珠Z —— 6

玩具王國 —— 8

雷電傳説 —— 12

生命之劍 —— 16





符號識別法

RPG 角色扮演遊戲	SPG 運動類遊戲	PC－E專用HU磁片	SFC專用卡帶
A・RPG 動作RPG遊戲	SLG 模擬戰略遊戲	PC－E專用CD－ROM碟片	FC專用卡帶
ACT 動作遊戲	AVG 推理遊戲	MD專用卡帶	GB專用卡帶
STG 射擊遊戲	TBG 桌上遊戲	MD專用CD－ROM碟片	NEO・GEO專用卡帶
PZG 益智遊戲	ETG 紙上等其他遊戲	GG專用卡帶	MSX 2專用軟體

小篇索引

目錄 —— 2

密技 —— 38

讀者意見調查表 —— 39

SFC

七龍珠Z —— 6

玩具王國 —— 8

雷電傳説 —— 12

生命之劍 —— 16

Sa.Ga傳説 —— **65**

FC

蝙蝠俠 —— 22

正義隊長 —— 24

洛克人IV —— 56

GB

洛克人世界 —— 28

完全攻略

惡魔城傳説 —— 41

發行人：陳孟祥

發行所：星際遊樂雜誌社

登記：局版台誌字第6731號

社址：台北市重慶北路三段223巷23弄7號

NO.7.LANE 223 ALLEY 23SEC 3 CHUNG CHING NORTH ROADTAIPEI TAIWAN

電話：(02) 5949277,5944621

FAX：(02) 5969982

BBS：(02) 5936898

星際信箱：台北郵政1021號信箱

P.O.BOX 1021 TAIPEITAIWAN R.O.C.

郵撥：01640497梁利雪

各國零售價格

台灣 NT$100　星馬 $10

港澳 HK$30　歐美 $10

星際 遊樂快報

FC

蝙蝠俠 —— 22

正義隊長 —— 24

洛克人IV —— 56





GAME BOY

洛克人世界 —— 28

完全攻略

惡魔城傳說 —— 41







SFC版的悟空！

七龍珠 DRAGON BALL Z

超新作 SPECIAL 特報

BADBAI 價格未定 發售日未定

超級任天堂中的Z戰士！



這是在「少年週刊」中所連載的漫畫及在卡通影片中非常受歡迎的「七龍珠Z」系列的最新作。在任天堂中、已經被分解成兩支不同的系列了。在90年10月所發表的「七龍珠Z、強襲塞亞人」就是和比克大魔王對抗的塞亞人篇。而在91年8月所發行第2系列中的「七龍珠ZII激神芙利沙」、就是以到那美克星旅行的夫利沙篇爲主的故事。而這一次的故事，雖不是很清楚，但可以知道是加一些新劇情的新作品。

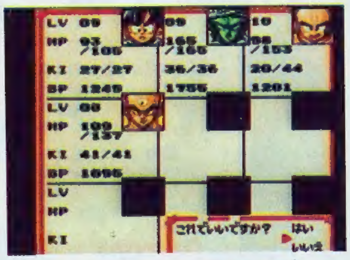
到上一個作品爲止，都是任天堂的作品，而這一次已變成是超級任天堂的作品了。裡面角色的擴大縮小、回轉機能等等、玩者都可期待不同的劃面出現。

以主角悟空爲中心、其兒子悟飯、天津飯、餃子、克林、樂平、比克等等都是活躍的Z戰士。

悟空



←他是故事的主角。是屬於戰鬥種族的塞亞人，但卻已在地球上長大的。已變身成超塞亞人了嗎？



↑悟空也用舞空術慢慢地接近了！

悟飯



←他是悟空的兒子。雖然年紀逐小，但卻是Z戰士中非常活躍的一員。這次他也有特殊能力嗎？

天津飯



←有五隻眼的拳法家。學習鶴仙流派，可以自在地使用"絕技"四身拳"及"氣功砲"。

比克



←是由神明壞的部分所分離出來的角色。而現在與悟空同心協定。其實力僅次於悟空而已。

樂平



←會使用狼牙風風拳。有一個喜歡穿燈褲的女朋友丫頭。個性較浮沒定性。

克林



←他和悟空一起跟隨龜仙人修行。使用各種多樣的招式。對於女人卻是一點辦法也沒有。

餃子

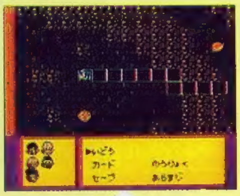


←他是天津飯的師弟。學習鶴仙流派，會使用"動動波"及超能力。但是不擅於算術方面的問題。數字白痴！

同黨共9個人

以上所介紹的Z戰士共有七個人，但是這回預定要加入兩個謎樣的人物。一個就是比克大魔王，而另一個人是誰呢？在原作裡受歡迎的角色中、要以誰來作爲同伴呢？

系統改變了嗎



在前一個作品"激神芙利沙"中是由五個人來作開場的

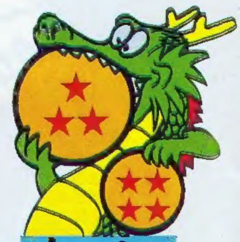
「七龍珠」系列現在也有卡片系列統及3D戰鬥系統等等、都已經採用了斬新的系統了。這就是在這一次的遊戲廣告中所特別提出來的「卡片系統及角色扮演遊戲」…。

驅使3D機能

已經完全成爲超級任天堂的東西了，3D戰鬥系統中對於超級任天堂的擴大、縮小機能的使用、以及更實際的在卡通影片上的近距離動作都可以實現出來。而在任天堂中也有它一定的評價。

這裡是不同的地方

超級任天堂 七龍珠

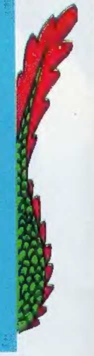


期待的3D戰鬥系統已更進步了

如果說到「七龍珠Z」系列中的特色的話，就是指在電腦螢幕經端機上所出現悟空及比克飛來飛去的3D戰鬥效果。到前一作品為止，3D系統的背景較黑，可以說劃面較樸實無華，而相反的這次遊戲所呈現的戰爭場所，則是加了許多眞實性描寫的背景畫。在使用3D戰鬥系統的時候，隨著畫面戰鬥中角色的動作，背景也變得靈活起來，給予玩者速度感等等，具備了許多可愛的特殊效果。

所謂的戰鬥系統就是接受在以前頗受好評的戰鬥卡片遊戲所使用的系統，雖然沒有什麼大的變更，但是是屬於較可以安心去玩的形式。

但是，乍看之下所見到的感覺是，在我們一般所看得到的3D戰鬥場面中，似乎隱藏著祕密。到底隱藏著什麼樣的秘密呢，我們可要稍微注意一下。

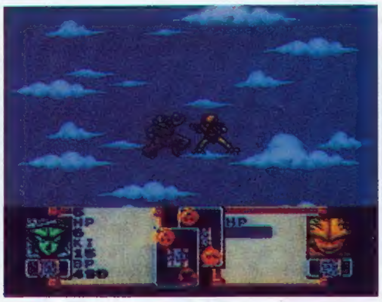


有魄力的3D戰鬥系統！

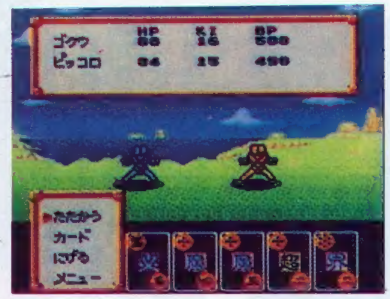


←比克和塞拜人的對決！3D戰鬥系統開始了！





←操作出一飛沖天的絕技。

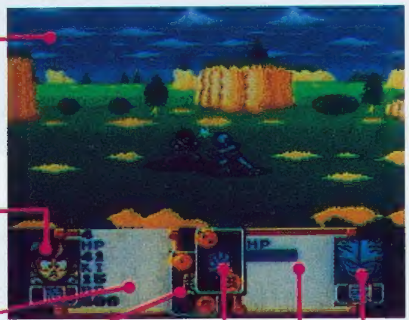




←兩個塞拜人出現要怎麼辦才好？

新型態戰鬥系統

3D戰鬥的畫面構成，幾乎和前作相同，但是背景則改成以卡通影片爲背景畫來襯托。臨場感增加不少。



戰鬥表格
畫面的3分之2幾乎都是Z戰士及慧星戰士和敵人交戰的場面。

戰鬥中的同伴角色
會顯示出戰鬥中的Z戰士也會顯示出流派

同伴的參數
在戰鬥中會顯示出角色的參數。狀態就一目了然了

同伴方面所出示的卡片
會表示Z出戰士所出示的卡片。

敵人方面所出示的卡片
敵人的卡片會出現在這裡

敵人的角色以及參數
敵人角色的表情以及關於他的資訊

超級塞亞人登場!!

如同遊戲的副標題所示，是在說明塞亞人要登場的故事。傳說中與在美那克星的美利沙交戰的超級戰士、超級塞亞人悟空要出現了嗎？

登場的角色共有幾人？

在超級任天堂中所登場的角色數目大概有一百個人以上吧？敵人角色以及丫頭、龜仙人等等同伴的角色都包含在，內出現了不少的角。色眞可說是「七龍珠」系列總動員！

卡片增加了

可一邊回復體力、攻擊力也可在一時之間上昇等等，在3D卡片戰鬥系統中對作戰有利的「救命的卡片」也增加了好幾種種類。添加了卡片、新的系統也被加上去了。

系統更豐富

悟空以及比克等等，Z戰士的角色能力以及卡片都可以一目了然，而新的功能也增加了5個，遊戲的操作性也提升了。

對於剛開始接觸「七龍珠Z」的你來說，要好好的下工夫去理解遊戲的整個系統！



超級玩具王國

SUN電子　預定12月13日發售

¥8300

SFC

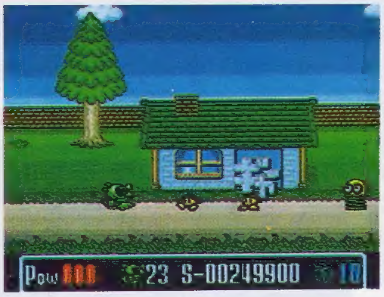
技巧的操作娃將就可以過關

這回，要詳細的解說娃將要冒險各個機關的攻略方法。

第一關是分別和行動機關和皇樹人頭目的戰鬥。在行動機關方面，如果一不小心被碰到。皇樹人小兵就會失去一隻。所以要抓住好過關祕訣，就可以突破重圍順利過關了。

把敵人殺光吧！

在這個遊戲中，如果一碰到皇樹人小兵的話，就會出局一次。在適當的時候大喊一聲，可以使敵人癱瘓，還可以躲開敵人，這點非常重要。有效率的解決敵人吧！



→如果敵人完全不能動了，就可以很輕鬆的向自目的地前進。

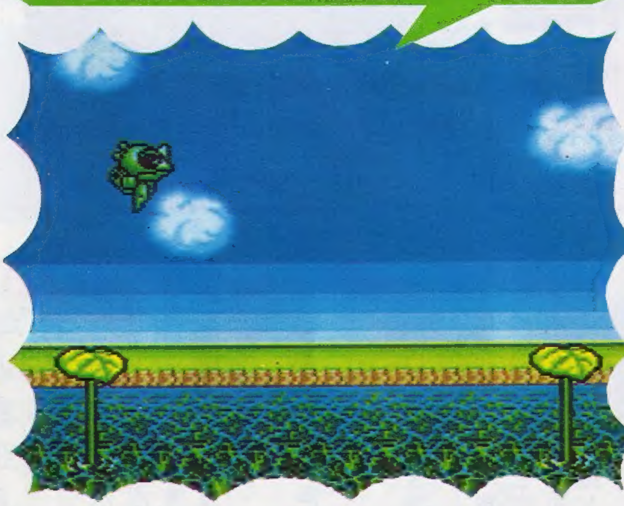
不要錯失良機了！

抓好在每一個行動機關的適當時機是很重要的，像坐雲，或從雲霄飛車跳下來時，要估計好在適當的時機行動。



→如果把敵人殺光了，就可以坐上更高的雲。

適當的時機就是生命



↑決定要跳往下一個葉子上時，打倒從底下出現的敵人。留意周圍可以確定是否跳得好。



↑如果沒有殺光敵人，就會出現危險的眼神。

↓好好的控制可以飛得更高更遠。

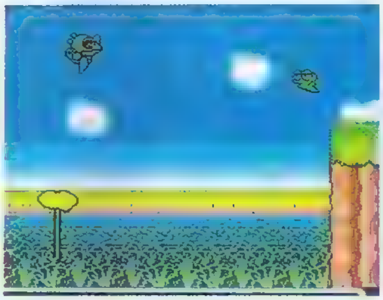




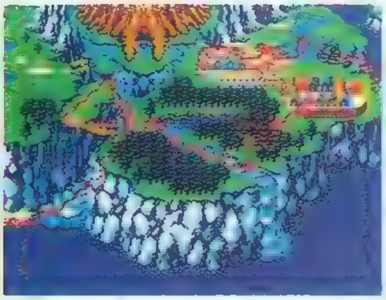
↑在短時間內取得更多的加分機會。

各式各樣的地形正等著娃將

被自然所包圍的娃將，準備要去面對各種不同的局勢。假使沒有把敵人的頭目打敗的話，那就不能離開這兒，把伙伴從惡魔博士的手中解救出來，所以，要好好的控制娃將。小心不要出差錯了！



→葉子巴士？小心不要失足了。

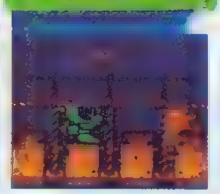


→到很多地方去冒險。

跑了！

娃將的步伐並不是很快；為了不會被樹人圍住，所以要儘量喊出聲音，使敵人的一切動作都停止。尤其是在很難發現敵人蹤影的森林中，要特別的注意。

急急忙忙



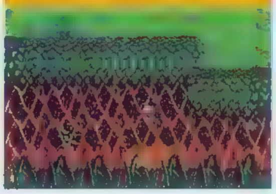
↑娃將的移動速度有點慢。

海岸



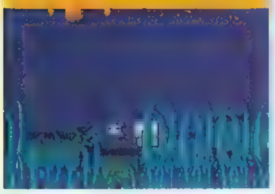
↑樹人被大波浪隱藏住了，所以看不見。

森林中



↑被茂密森林藏起來，所以很難注意到敵人。

小山丘

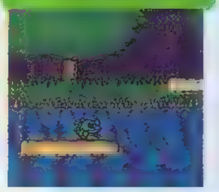


↑掉到凹地去了，所以不會變成樹人的犧牲品。

坐！

現在能幫助娃將的就是原木以及木筏了。在適當的時機騎上原木，然後再仔細的控制好木筏，就可以巧妙地躲開一大群的樹人，而能夠十分輕易的解危了。

輕輕地



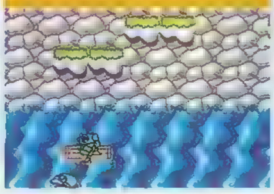
↑輕輕地跳上原木乘坐的樣子好恐怖哦！

水邊



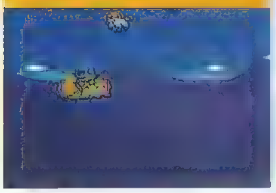
↑小心躲開障礙物後，再回到原木筏上。

河川



↑因爲河水逆流，所以要好好的划船。

海上



↑要拼命的伐船才不會被海浪吞沒。

滑行

雲霄飛車是娃將最拿手的玩法了。要小心的換坐三種不同顏色的雲霄飛車。在雲霄飛車俯衝時，娃將使盡全部的力氣把音量叫到最大。成爲無敵眞是好。

咻！咻！



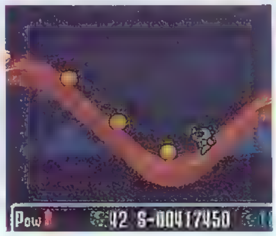
↑滑行是娃將最拿手的。

遊樂園

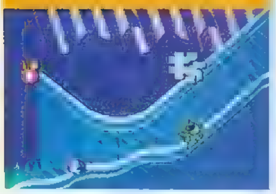


↑跳到的地方到底有什麼呢？緊張得怦怦跳跳。

↓雖然有點恐怖，但一口氣滑完就能輕鬆獲勝。



冰上



↑在滑溜溜的冰上滑行，娃將也能輕易獲勝。

一定戰勝的必勝方法在這裡

和頭目的戰鬥，當然是以智取勝。在容易問題的前半部分，最重要的是以迅速、準確的瞄準，才能增加自己的機會。再介紹一些暗示給你。



水區域的關鍵

不管玩過幾次，首先要先能夠習慣問題。記好規則，如果做得好，全部都瞄準了，一口氣可以增加七隻的娃將。



↑全部都瞄準即使是笨蛋來玩，不用說也很簡單。



↑如果成功的話，會一口氣增加七隻娃將做爲獎勵。

看一下第一關到第十四關

那麼，現在實際地來看看第一關到第十四關的情形，在開始時，如果已經能夠完全精通如何突破行動機關的秘訣的話，就接近破關之時了。和頭目之間的戰鬥也是要重覆進行交戰好幾次，這點是非常重要的。

好好做吧

在機關途中，水區域會有東西被遮住，而要把這些東西找到是很重要。一進入水區域，就開始和頭目作戰。如果打勝了，就可以馬上救出伙伴來。請繼續努力到救出全部伙伴為止吧！



→尋找水區域的東西時，會發出激烈的爆炸聲。

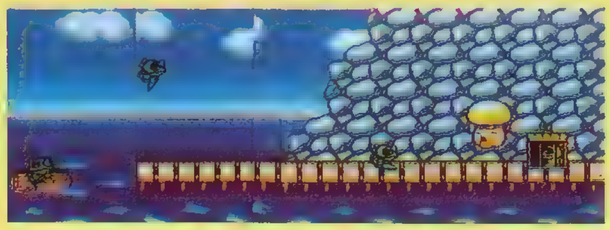
地圖全集



↑地圖的數字要對應排列出的數字。

1 開始

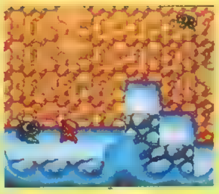
乘坐木筏的娃將一接近島嶼，就突然出現頭和娃將作戰，最先是猜馬賽克。沈著小心的應戰吧！加油！



↑第一關的全景。全部都是自動前景。

2 重要的是提高功力

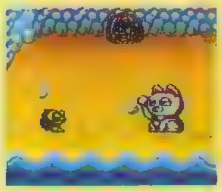
要確實發揮娃將的所有功力，然後把敵人全部殺光吧！



↑完全是娃將全部的功力。

3 注意請貓邀

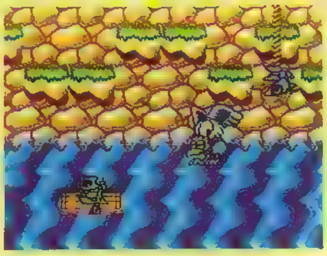
邀請貓頭目是以接字遊戲分出勝負。全部要做準確哦！



↑貓看起來很可愛，但是是很難纏的對手。

4 利用木筏

按B按鈕可以調節木筏的速度。要適當巧妙的躲開敵人的攻擊並且向前前進。



→前進的方向會有像禿鷹一樣的頭目。

5 留意橋

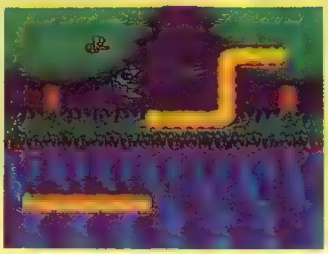
在途中會經過一座吊橋。娃將一過橋後，橋就淅瀝嘩啦的掉了下來，因為後來不能再回去，所以必須要一邊跳，一邊小心的前進。



→用跳的可以安全的前進嗎？

6 原木是主要的關鍵

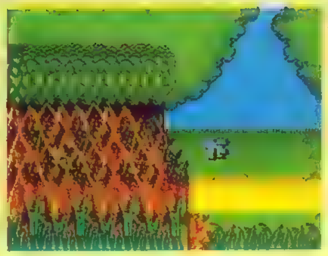
乘坐浮在河上的原木往前進。要把障礙物的位置記清楚，才能夠輕鬆的繞道。



→在障礙物的上下，會有加一隻的給分。

7 不要迷失了自己

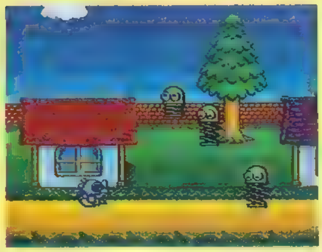
森林的背景都差不多相同，娃將不要迷失了。當然，也很難發現敵人，所以在前進時要常常喊出聲音來。



→不要那麼容易被森林遮住就迷失了。

8 城市中全部都是機關

老好巨滑的敵人，會從建在城市中房子的窗戶中投出球來攻擊你。你最好是能夠小心謹慎的前進比較好。



→在這機關的城市裡，敵人有一個不相同的援軍。

9 雲霄飛車真好玩

碰到雲霄飛車時不要考慮，最好是咻！咻！的溜下去，也可以好好的增加娃將的體力。



→在這一關，一口氣滑完的話可以輕鬆的過關。

娃將島



10 可以高明的乘坐葉子

在機關途中出現好幾次的樹葉也是很重要的。要能夠善加利用好好的乘坐，並且跳起來時不能碰到敵人，然後安全的著地。其中，像魚一樣的敵人是最恐怖的。



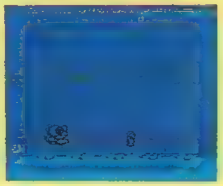
↑小心不要撞到大青蛙。



↑機會一到，在跳起來時把敵人都殺光。

11 小心狹路

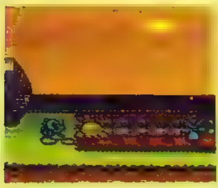
這關是沿著水中的通道前進。通道狹小，所以小心不要弄醒敵人。



↑因爲狹窄，所以忘諱白費力氣的亂動。

12 危險鼴鼠

要注意娃將一靠近，蘿蔔就會縮進洞裡，然後鼴鼠就出現了。

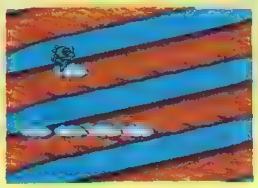


↑　鼠是被蘿蔔的陰影遮住了。

13 可以乘雲

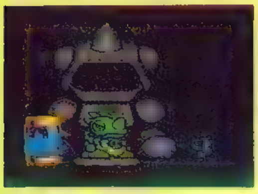
因爲畫面移動是做渦形狀的往上前進，所以剛好可以坐上雲前進。必需提早跳起來就可以過關了。

↓因爲要趕路，坐雲時要一個接一個。



14 連三次勝過頭目

這關所出現的頭目是相當強的對手，全部總共有三回合挑戰的戰鬥，玩到這關的經驗都可以發揮出來。如果能夠不慌不忙的將問題回答出來的話，無論如何也能將敵人擊退才對：



↑這關和其他關的不同是有大頭目。

難纏的頭目

頭目所派出的戰鬥法一共有四種。接字遊戲、猜馬賽克、猜數字、神經衰弱四種。不管哪一個都是先下手爲強，所以要提高注意力小心去對付。



↑接字遊戲要能夠順利的往下念。



↑精神衰弱也是一樣。

擊破!!



↑猜馬賽克只有靠熟練了。

雷電伝説



東映動畫　11月29日發售　¥8700　SFC



→也可能可以兩個人同時玩。



↑連有迫力的畫報也相當完整地被移植。



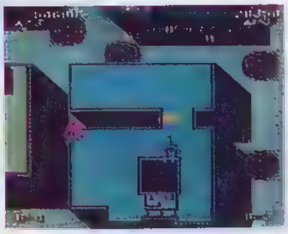
↑超難度的直線旋渦射擊的移植版。

在大型電玩中的厲害傢伙

成爲超級任天堂版基礎的大型電版在用於業務方面也是屬一屬二的超困難遊戲。雖然聽說想要把它變成比較簡單一點，但是即使那樣也同樣是很困難的遊戲。

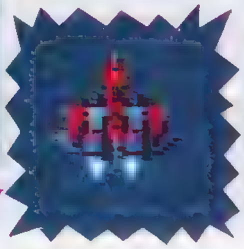
攻擊侵略者

遊戲的內容純粹是直線旋渦射擊，沒有摻雜任何別的東西。舞台是在西元2090年，受到外太空侵略的地球。操縱著參考所奪取過來的敵機創造的「雷電」打擊侵略者。



↑世界上大多數的都市受到侵略者的破壞。

↓自己製造的「雷電」。是高性能的戰鬥機。



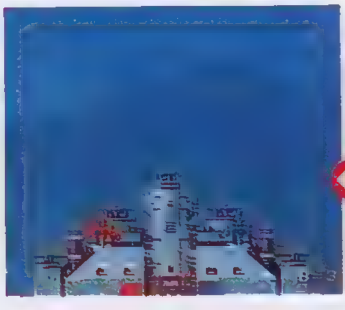
初學的人也可以安心嗎？

最近選擇方法也變得很普通。在這個遊戲中，難易度可以分五個階段自由調節。所以初學者也可以安心的玩。

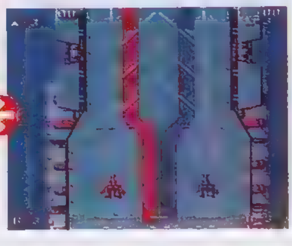


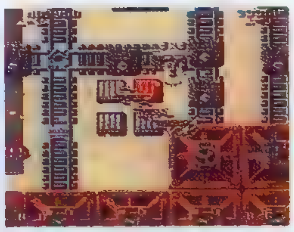
↑除了難易度以外，可以選擇BGM以及音效的選擇方法。

→二部雷電現在開始發射。



↓在飛行員的關係中，可以眞正參加戰鬥的雷電只有二部而已。

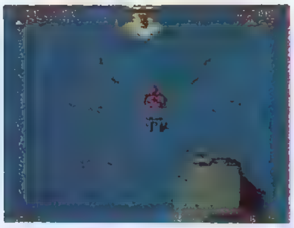




↑更進一步，侵略者在各地不斷地建造要塞基地。

超高空戰鬥爆發攻擊機「雷電」

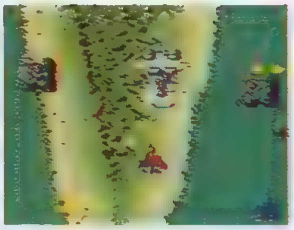
自己製造的「雷電」擁有高空彈、地雷彈以及轟炸彈三種武器。那些武器在破壞了敵人的輸送機或地上的紅色貨櫃之後，就可以得到計數器。也可能因此要提高武力或者補給、及變更各種武器裝備。



↑在兩個人玩的時候，如果要攻擊對手的話，就可以使用「超級掃射」。

↓打倒輸送機的話，計數器就會出現。



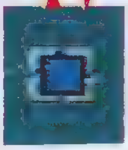


↑在正中央的東西是敵人的輸送機。因為會那樣地攻擊，所以要注意。

高空彈

是雷電中標準的武器，有氫彈和掃射彈兩種。每一種都可以分七個階段來提高武力。



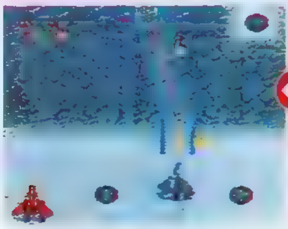


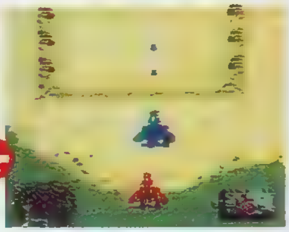
→每到一個一定時間，就會紅一下綠的變化。

氫彈

高空彈的計數器在綠色的時候取得的話，就可以裝備完成。通常是直直前進具破壞力的大炸彈，但是攻擊範圍很狹小是其缺點。

↓氫彈威力最強的狀態。擁有極度強大的攻擊力。對付星標戰車時能夠發揮很大的效用。





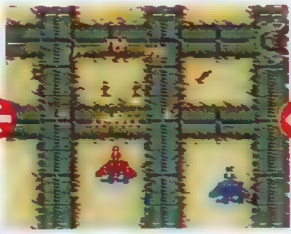
↑氫彈的第一階段。雖然有威力但是很薄弱不能夠依賴。

掃射彈

是雷電中最先裝備的武器，若取得紅色的計數器就可以增強威力和氫彈比較起來，攻擊力較弱，但是每增強威力一次，攻擊範圍以及子彈數目就會增加，在强盛時期，會有滿滿擴散到整個畫面的强大武器。

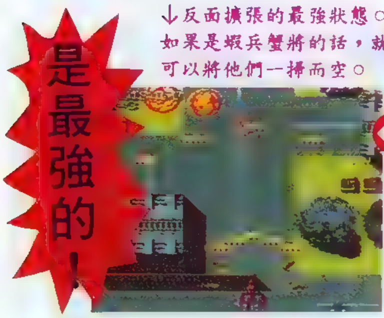


↑剛開始時的狀態。表面看來是不能依賴，而且事實上也是很弱的。



↑是第三階段。在這裡好不容易可以面對面來作戰。

↓反面擴張的最強狀態。如果是蝦兵蟹將的話，就可以將他們一掃而空。



地雷彈

是和高空彈同時發射的導彈裝置。在取得計數器時，是最初的裝備。有兩個種類。





→這也是每到一個一定時間就會發生變化。

自動導航飛彈

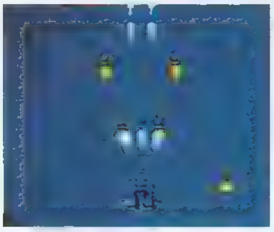
追蹤敵人的誘導飛彈。取得綠色的H計數器時，在第四階段增強威力。

↓將這個裝備完成後就變得非常高興。是值得依賴的武器。



核能導彈

具有破壞力的大誘導彈，但是因為會一邊稍微擴大，一邊直直地前進，所以不能夠追蹤。



↑因為擁有威力，所以對付星標戰車時能派上用場，但是對於敵人很多的時候是非常不利。

轟炸彈

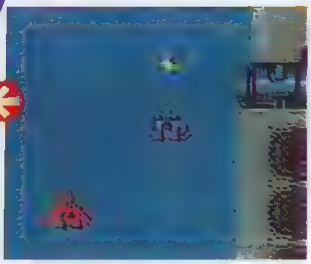
是雷電中最大，最強的武器。在發射後一秒左右，就會爆炸並將整個畫面蓋住，在大約二秒時，對於在地面及空中的所有敵人都會給予很大的傷害，敵人的炸彈也會消失的無影無蹤。具有非常大的威力，但是受制於子彈數目有限，是唯一的缺點。



←可以補給一發的轟炸彈。



→對於轟炸彈的殘骸要注意。



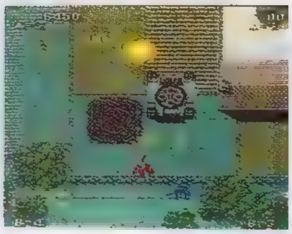
↑發射後的轟炸彈是很小的炸彈。



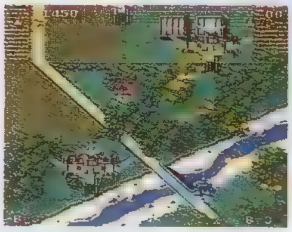
→一瞬間後產生大爆炸。蝦兵蟹將是不用說的，如果是愚笨的中型星標戰車的話，一發就綽綽有餘。

全部有8個舞台的進攻作戰

作戰的舞台全部有八個，目標是敵人所聚集的大本營。無論是那個舞台，沒有故意爲難人的圈套，但是在那個情況下，蝦兵蟹將像風暴一樣不斷地出現。有時厲害的中型星標戰車會混入其間。只有一心一意地不斷發射大量的子彈才是保住生命的唯一方法。



↑強大的敵人是那中型星標戰車群。不管是那個傢伙都是很厲害



↓任意發射子彈的敵人。很單純但是效果高，是很強的傢伙。

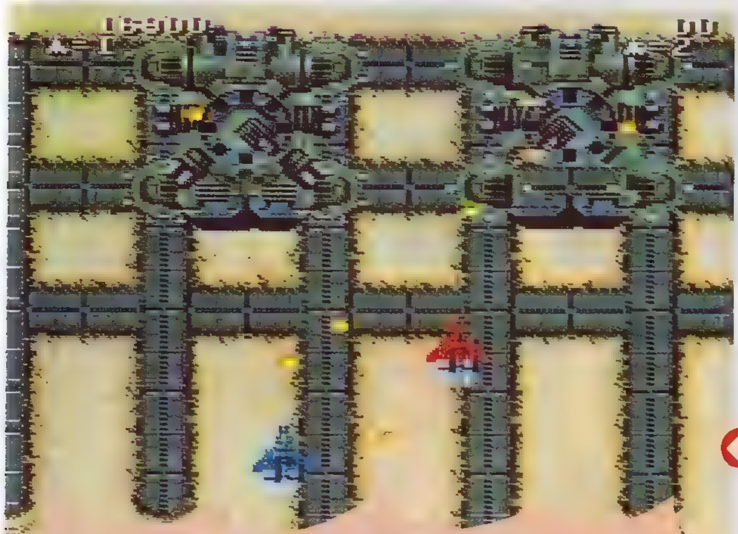


↑打倒星標戰車的話，就清除畫面

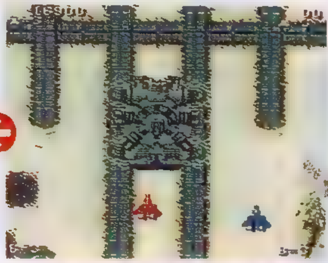
舞台1・郊外

曾經是悠閒恬靜的田園，但是現在已經因爲侵略者的入侵而變成戰場。在最初的舞台，敵人的攻擊力並不猛烈，但是厲害的中型星標戰車出現後，是絕不能粗心大意。星標戰車是一種能在軌道上行走的戰車。一台就已經很棘手，現在又製造了另外一台。變成兩部後就非常厲害了。

↓一台已經相當厲害了，現在又有另外一台慢吞吞的出現。



恐怖的波狀攻擊



↑大型的星標戰車出現。因此僅可能用速戰速決法來攻擊。

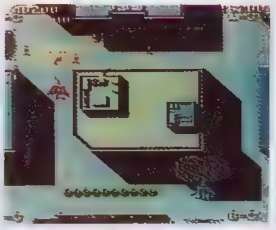
↓在恬靜的田園上空，持續著相當激烈的戰鬥。



舞台2・都市

從前的人口聚集的城市，但是現在已被敵人佔領。這個舞台和舞台1比較起來，地上有很多的敵人是其特徵。這些和在空中的敵人比較起來，他們的動態較單純，但是發射的子彈卻是出奇的很多。特別是在舞台中的高架橋上，除了小型戰車以外，在列車上的砲台也一直不斷地發射子彈。

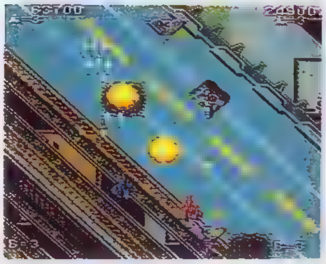
星標戰車是天上的主角。它也能發射大量子彈，而且也會有很多的戰鬥機起飛。不但如此，最棘手的算是從後方飛過來的大型炸彈。



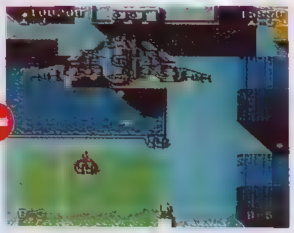
↑建築物都安然無恙，地上好像一個人也沒有。

↓這附近是公園嗎？

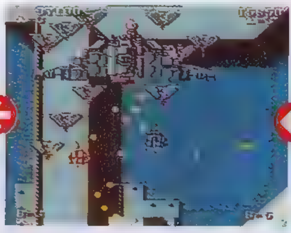




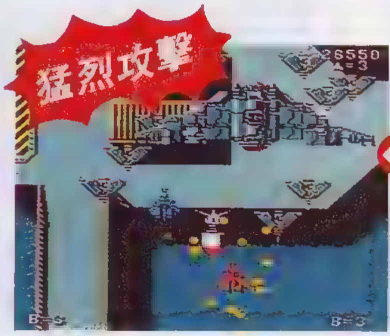
↑高架橋上有很多的敵人。



↑兩面的星標戰車。能夠從狹小的機身發射大量子彈的強敵。



↑加上大量的小型戰鬥機，到處發射子彈。



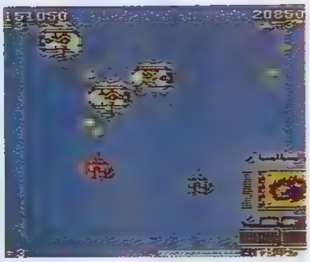
→被後方飛來的大型炸彈攻擊，是最糟糕的。



↑如果這樣的話，再加一把勁。如果可以將筒狀排氣口全部破壞的話就破壞。

舞台3・海洋

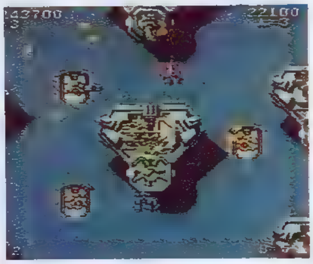
海洋是第三個舞台、敵方也有很多的水上戰車以及砲台。星標戰車也配備有無數的砲台。即使把砲台全部破壞，也會露出內部並且繼續攻擊。



↑在海上也有侵略者。

↓從海上船塢起飛的星標戰車。



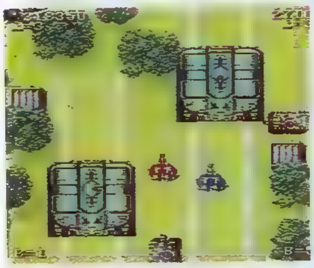


↑在海上蓋有很多的砲台陣地。

舞台4・遺跡

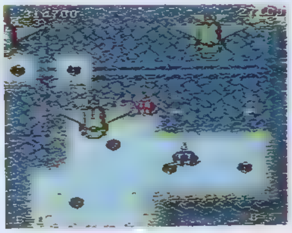
在古代遺跡有侵略者的基地。不知道爲什麼要建造這樣的基地，但是在地上到處都設置砲台，特別是在岩石上設有綠色的穴狀砲台，不但小而且子彈數量多，不容易遭受破壞。

而且在這個舞台，中型的星標戰車的數量大增。但是在很多地方有中型的城寨，如果將之破壞，就可以得到兩個計數器，增强威力的機會也因此增加。這個舞台中的星標戰車，是可以分成三部分的大型城寨。前方以及左右邊都可以持續猛烈的攻擊。



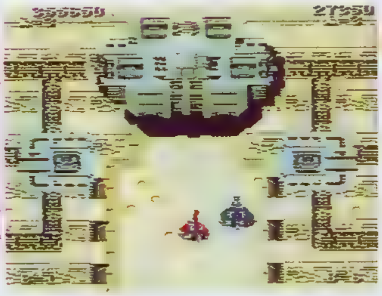
↑這個傢伙特別的厲害。

↓增加了厲害的傢伙，而且攻擊也變得更猛烈。





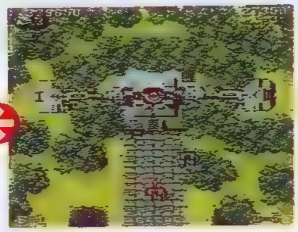
↑遍地的小洞穴都是敵人的砲台。數目多得驚人。



→在遺跡上建造的星標戰車，左右沿著凹溝來猛烈地來回移動。



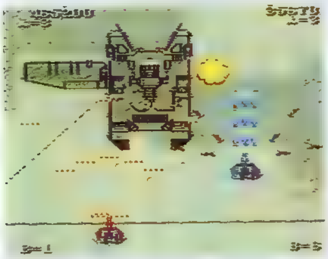
↑破壞的話，就可以得到兩個計數器



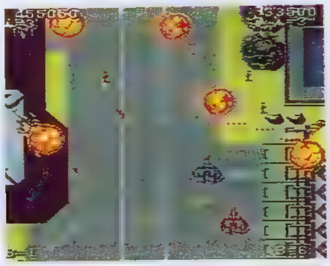
↑中型的城寨。看起來像是南美的金字塔。

舞台5・要塞

建造中的敵人要塞。雖然尚未完成，但是無論地上或是天上都佈滿武力，敵人的戰鬥力是很强的。攻擊當然是非常猛烈的，但是要救出擁有計數器的輸送機或貨櫃。這裡的星標戰車是有機翼的超大型的重型戰車。

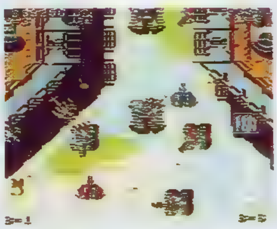


↑從星標戰車的兩翼開始破壞。



↑將逼近的敵人一個個擊落。

↓敵人多得不得了，只好集中精神來對付。



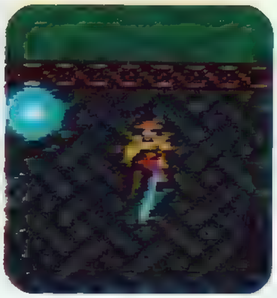


類似雷莎出擊
中那樣浩大的
陣容，所編排
出的新神話！！
生命之劍
SoulBlazer
超級任天堂中所構成的神話世界「雷莎出擊」。
這個雷莎出擊中的陣容，另外造就了一個新的神話
「創造城鎮」的系統，在故事一開始的前半段中，
可看到與前作稍微不同的動作RPG，隨著本報剛
剛公開的畫面，詳細的解說這個系統。
ENIX 92年1月下旬預定發售
¥8800
SFC

取回在大地上的生命

被惡魔所統治無人的大地上，出現了一個「夫雷爾王國」。在這大地上，必需要再度將生命取回，而且，最後要將惡魔消滅。便是這個世界創造主的弟子，也就是玩者的使命。

這是根據「雷莎出擊」中出現的陣容所新編的神話故事。在軟體方面是屬於超級任天堂的第二代，在音樂方面，也啓用了有名的「竹川先生」來設計。



在前一個作品「雷莎出擊」的遊戲中，被明確的分成二種模式，其一是將怪物打倒的動作模示以及發展城鎮的創造模式，各式各樣的模示畫面，也都完全不同，但是「靈魂編造」的基本畫面卻是一樣的，而且都能看得到的。

雖然被分成不得不趕快復興起來的城鎮，以及被當作怪物巢穴的迷宮等不同類型，但是，不管是其中那一個階段要過關，都不是單向過關以後再向另外一個方向前進的，而是可以雙方面同時進行的。

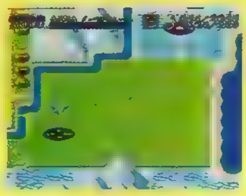
這似乎像是從「雷莎出擊」的動作模式中所研究發展出來的遊戲系統那樣感覺。

雷莎出擊

在雷莎出擊中，在動作模式裡將惡魔的手下打倒後再淨化土地，接著再用創造形式畫面來發展這塊土地。



→為了打敗怪物，以人類的樣子來戰鬥。



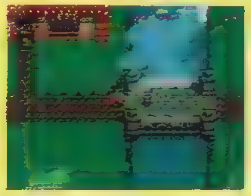
→引導人們，親自將怪物封印起來。



↑「雷莎出擊」中的樓中，等待著與遊戲節目中巨大的頭目角色而戰。

城鎮等等

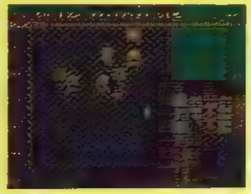
豈止是怪物，剛開始連一個有生命的東西都沒有。必須將這個場所中所有的人、動物、植物等等的生命取回，這就是神的弟子的神聖使命。



↑人類和動植物的世界。為了要將這裡復興而戰吧！！

迷宮

已經變成怪物的巢穴了。在此，將怪物的巢穴封印起來，使得被解放的靈魂回到鎮上去。大部分的地形，都是由一些迷途所構成的。



↑有怪物的巢穴。將此封印起來，就可以靈魂復活了。

故事內容

夫雷爾王國的馬古利特王，是個比一般人物慾更強的人。有一天，從聽到了奧雷這個天才發明家的名字。於是，馬古利特王將奧雷監禁起來，叫他做出一種機器來。那就是無中生有變出黃金的機器。

但是，實際上做出來的卻是召喚惡魔的系統。如果和惡魔交易的話，什麼樣的願望都可以實現。

被召喚出來的惡魔就向國王耳語。「你可以拿一個有生命的東西來交換一塊黃金。你有幾近無限數量的生物，即使失去數百、數千條生命，那也算不了什麼嘛！」……。

被慾望征服的國王和惡魔進行交易。因此，從那天之後，生物的數目急速地減少了，經過數月之後，幾乎有生命的東西都快要全部消失不見了。

在這樣的太地上所看到的只有2個人影。就是創造世界的創造主以及其弟子。

於是創造主便命令弟子，「你去到這個大地上，然後將世界回復起來吧！」。

弟子便從創造主那兒得到了寶劍（生命之劍），向地面上勇敢地前去。

用劍和魔法來作戰

首先，我們來看看動作派的「生命之劍」。主角常用的基本動作有「移動」和「攻擊」兩種，同時也具備了很多武器及防具，還有許多寶物等等的指令。雖然很煩雜，但是，要全部找到卻是非常的簡單。

將攻擊更仔細的分開來看，可分成用劍攻擊（「刺擊術」及「揮劍術」兩種種類）以及利用魔法來攻擊兩種種類。

用劍來攻擊

遊戲剛開始不久，玩者就可以得到「生命之劍」。因爲具備了這隻劍才可能開始向敵人攻擊。和其他的RPG一樣，故事一進行之後，就必須想辦法得到威力強大的劍。

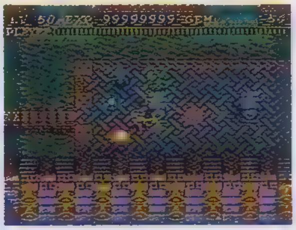
用劍來攻擊的方法有兩種種類。各具有不同的特性及威力。

搖桿及動作的關係



刺擊術

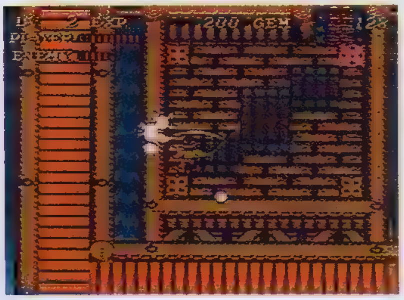
得到了「生命之劍」之後，按下L鈕及R鈕，玩者就可向前方將劍刺擊出去。這隻劍只能在碰到敵人的時候才能攻擊。在這個時候，依所擁有劍的能力做爲你的攻擊力。



↑向前方用劍刺擊，只能在正對著敵人時才能攻擊。

揮劍術

按下B鈕之後，就可以做出揮劍的動作，它可以涵蓋很大的範圍，同時，和用劍來刺擊時不同的地方，就是劍的威力可以同時加上主角的威力，來做爲它的攻擊力量。



→比用劍刺擊攻擊力更高。

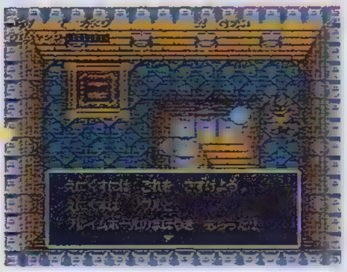
魔法和靈魂

在玩者四週圍繞的光球，就是在遊戲標題中所出現的「靈魂」。魔法就是從靈魂中所發射出來的。

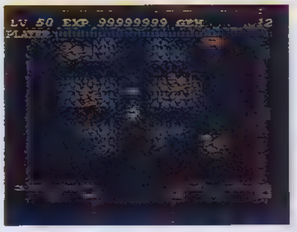
魔法也可以分幾個種類，從遊戲中所得到的東西裡面，選出最喜歡的東西，再利用寶石的消耗來使用魔法。

這裡所出現的靈魂，就是當玩者一靠近牆壁的時候，就可以變成利用軌道來移動的東西，如果能夠擅加使用這個技巧的話，可能會在意想不到的情況下將敵人打倒。更進一步來說明，靈魂中可能還隱藏著一股神祕未知的力量呢！

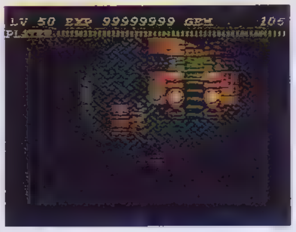
從靈魂發射出來



↑遊戲開始不久，就可以得到靈魂。



↑注意圓圈裡面。這裡要發揮將怪物眞面目照出來的能力。

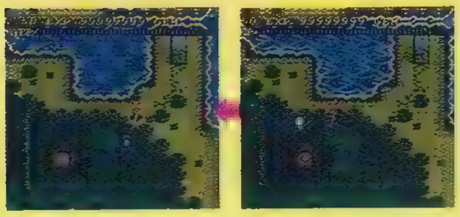


↑像這樣，也有把黑暗的迷宮照亮的任務。

必須熟練的動作「螃蟹走路」

特殊的移動技巧上非常重要的「螃蟹走路」。按下LR按鈕後，可以固定玩者的方向來移動。

移動方法的不同之一，是對於突擊而來的敵人，可一邊後退一邊向他攻擊，可以朝著玩者所面對的方向固定施魔法，攻擊補助的意味很強。



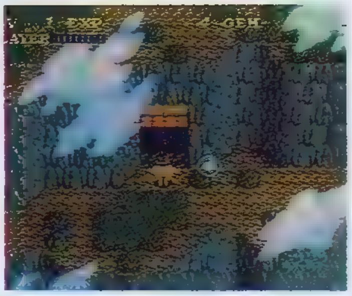
↑按下L按鈕，就可以像這樣子來做移動。習慣以後就會覺得它是一個非常方便的技巧。

復興六個地域

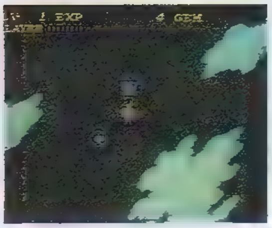
夫雷爾王國的全部地形總共可分成6個地域，各個地域中，都有正在等待生命復活的城與鎮、森林等等以及被作為妖魔巢穴的迷宮地形（關於迷宮，在同一個地域中，並不限定只有一個迷宮而已，可能同時會有好幾個妖怪的巢穴）。而玩者一定要將這6個地域依順序地一一復興起來。而基本上說起來是屬於過關形式的遊戲方式。但是，當你在已經過關的地域中，仍然留下無法解開的問題時，則不得不再回去原來開始的地方，重頭再來一遍了。

要過關的條件具體上來說，是必需將支配這個地域的頭目打倒。如此一來就可以依序地向下一關進行。

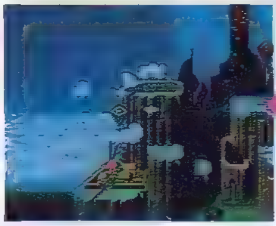
全部的地域都已經過關之後，同時全部的問題也都解開之後，就等著跟惡魔的最後終結戰了。



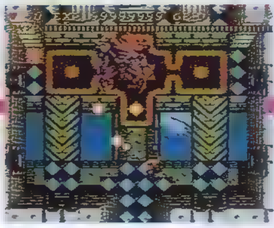
→解放靈魂，為了重建人類的世界而進入迷宮。



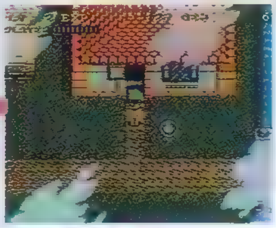
↑遊戲開始不久，到了巴雷草原。如圖片所示，沒有東西。



↑一個地域過關之後，再依全向下一個地域前進。



↑和支配地域的頭目交戰。哇！是個難對付的強敵。



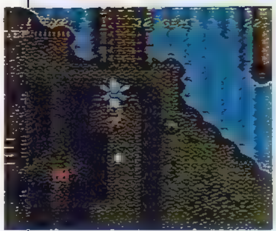
↑一個個地將靈魂解放出來。什麼都沒有的鎮上突然間充滿了活力。

最後的決戰地就是在這裡



夫雷爾王國的全體圖

礦山鎮的巴雷草原



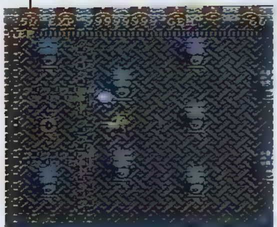
礦道內已變成了怪物的巢穴。也可以說是另一種的迷宮。

綠樹森林



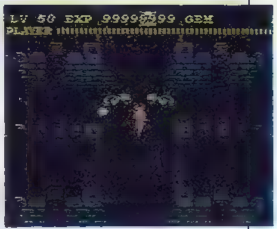
這個森林中所居住的都是鳥及松鼠等的小動物。牠們的靈魂必需要回到森林中。

海底神殿



魚兒們的樂園也早已化為死海。所以要打倒神殿的怪物。

馬古立特王的城堡



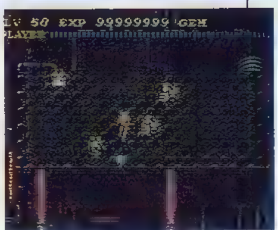
可以說是夫雷爾王國破滅的主凶馬古利王的城堡。

山中精靈的巢穴



奧羅拉是個美麗的高地。矮人神的巢穴中有許多複雜的迷途。

發明家奧雷研究所



怪里怪氣的機器繼續活動的奧雷的研究所。有沒有召喚惡魔的系統呢？

取回靈魂

遊戲規則大致上我們已經流覽一番之後，現在就來看看更詳細的過關順序了。因爲將魔巢封印而使得生物復活，而這些復活了的生物們，將會給予玩者一些恩惠的，將有助於以後的過關。

將怪物巢穴封印起來

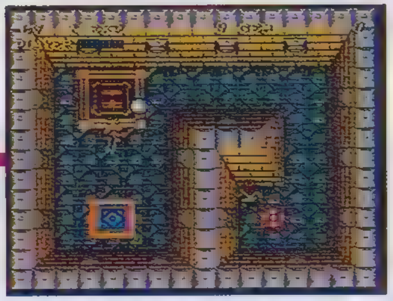
在迷宮裡面，要注意的是隨時都可能有怪物突然跑出來。因爲這可是牠們的巢穴啊！

將連續不斷出現的怪物打倒之後，就可以得到經驗值，同時也可以得到使用魔法時必須用到的寶石。

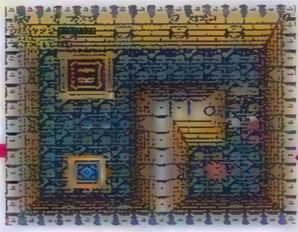
從一個巢穴中，所出現的怪物數目是固定的，將全部的怪物打倒後，這個巢就不會再出現巢穴了。而這些不會出現怪物的巢穴，就可以將它封印起來了。



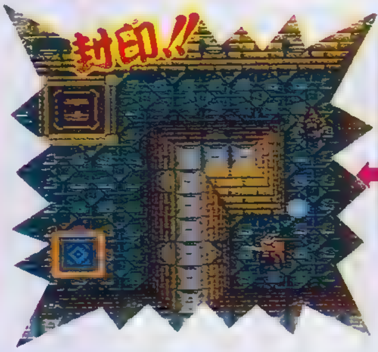
→在巢穴中，會有各式各樣的怪物出現、攻擊。



←右下方是怪物的巢穴…。首先必須要將這些傢伙全部消滅。



↑打倒怪物後，會出現金光閃閃的東西，這是魔力的來源寶石！



→將怪物全部消滅之後，爬到上方完成封印。此時會出現一個老伯伯。

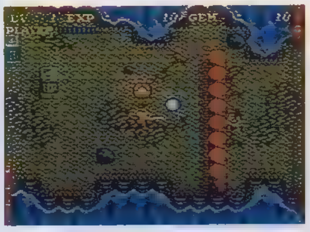
把巢穴封印起來之後

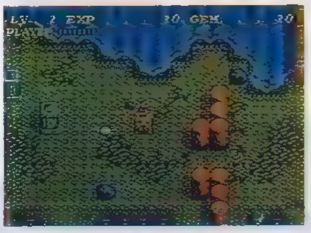
將怪物的巢穴封印之後，一定會出現一些不太一樣的效果。大概的情形，就是地形圖上的變化以及靈魂的解放，而在連續封印幾個巢穴之後，有時候可能也會出現完全不同的畫面。

地形也起了變化

一邊破壞牆壁，也要一邊建造道路，要儘量地勇往直前。大部分的迷宮都是由很多的小房間所構成的，而將這個小房間的魔鬼巢穴封印以後，則通往下一個房間的通路就會自動地打開了。有時也會在無意中打開回到鎮上的近道。

↓因爲有木樁豎立著，所以無法向右方前去。但是…。



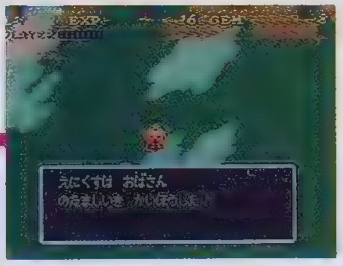


↑將位於上方魔物的巢穴封印之後，地圖就起了變化。

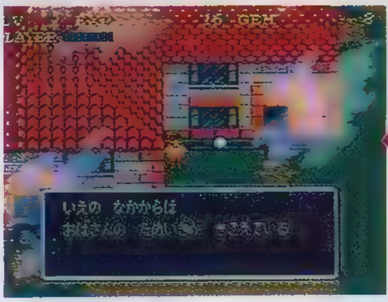
將靈魂解放

這也可以說是生命的復活。靈魂被解放之後，畫面就會不停地替換，什麼樣的魂回到在哪裡復活，玩者都會隨著畫面而知道的。不只是人的靈魂，只要是有生命的靈魂都必需要全部解放出來，這就是玩者的最終目的－取回靈魂，讓世界充滿生命力。

當人類的靈魂被解放出來的時候，家及橋等等的建築物，也會同時地復元，漸漸地，城鎮就會回復到原來熱鬧的樣子了。



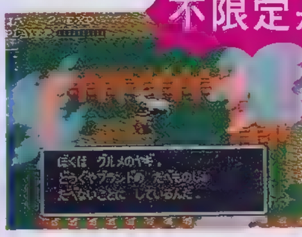
↑哦！的確如此。接著要如何做呢？



→突然間出現了一棟豪華的房子。進到裡面以後應該會看到一個「歐巴桑」。

不限定是否爲人

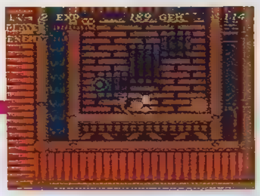




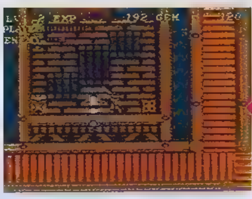
↑↗可以和鬱金香及山羊談話。感覺似乎是要到水車小屋去，但是這隻山羊講的話有用嗎？

其他

封印對玩者來說並不一定是可以正分的。如左邊的例子就是陷阱的一種。



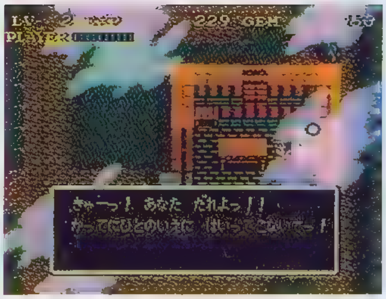
↑從右邊怪物的巢穴中出現了像虫一樣的傢伙！！將這個巢封印起來的話…。



↑怎麼左邊又出現了一個新的怪物的巢穴。差點就把這傢伙打敗了。唔～。

回到鎮上看看

靈魂被解放之後，城鎮就會回復舊觀。不管是人類或是動植物，玩者可以和生物對話。從他們的口中得知一些重要情報，例如，何處有寶物等等，戰爭較少的時候就可以恢復生命值，同時也可以安全地回到鎮上。



→有時會有這樣的情況。但是應該要毫不客氣地進去才對。

恢復體力



→如果回到這地域的開始地圖，生命值就自動地加滿。

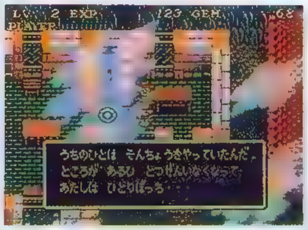
收集情報

復活以後的人們、動物、植物們，都擁有玩者在冒險前進時必需得到的情報。即使是鬱金香或是山羊，都不能忽視。

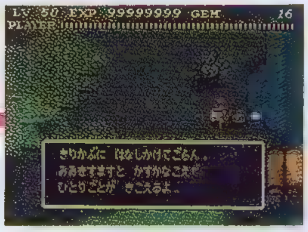
依據所得之情報，在鎮上四處走動，便可以得到寶物。因為在「生命之劍」中沒有"購買"的概念，所以所有的武器、防具及寶物等等，都是撿到的或是要來的。

情報中，因為都是像「那個地方有什麼樣的東西」等等具體性的消息，就像推理解謎遊戲一樣，不用說，給他不同的疑問則回答的內容也就有各式各樣了。在最初的地域巴雷草原中，向發明奧雷的獨生女莉莎所得到的情報，在劇情發展上有很大的意義。

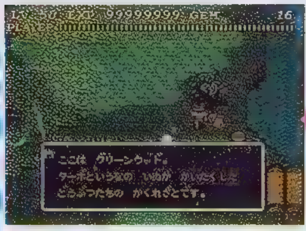
↓查明為何沒有村長的原因是必要的。



的確如此

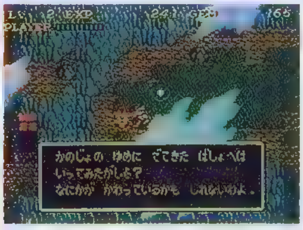


↑主角和小鳥在說話。然後就發展到和草木說話。

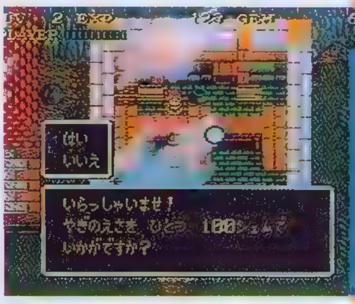


↑嗯，雖然是在閒聊，但聲音太微弱，於是用文字表示出來。

也是購買的嗎？



↑她是誰？夢到的到是什麼？想要跟她說話但又沒辦法。

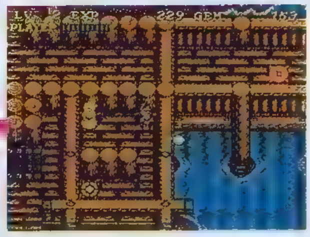


→寶石並不是錢，而是一種類似事件的東西。

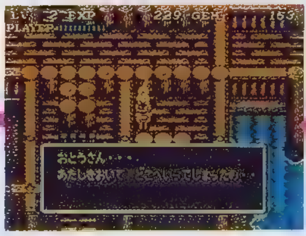
開發新的道路

回到鎮上總要做些什麼事吧，在迷宮中走不通時，也要開始造路。換個方式來說的話，走不通的時候就先回到鎮上看看。

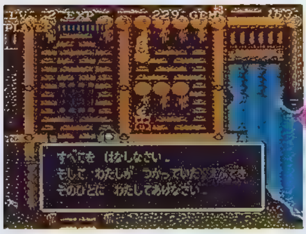
更進一步說明，也許另一個迷宮的入口是在鎮上的某處也說不定。到處檢查一遍是很重要的。



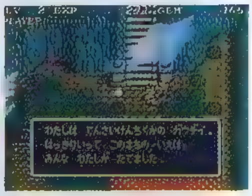
↑在鎮上，和睡著的女子說話的話，就可以走出迷宮嗎？



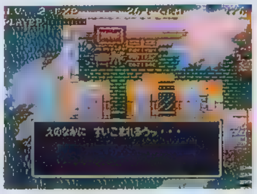
↑這好像就是她夢中所夢的一樣。這個人就是莉莎。



↑從莉莎的夢中出來的話，再去她那裡，會發生什麼事嗎？



↑復活之後的高迪，此後，在做了某件事後就回到家裡

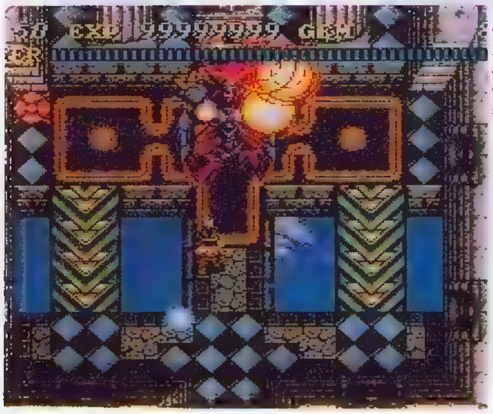


↑到底發生什麼事情？哦！原來這圖中還有一個通往迷宮的道路。



→在繪畫面，完全是不同的世界。

←繪中的世界裡面有頭目在那裡。必須打倒牠才能過關！





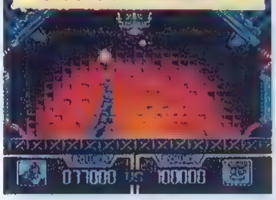
有令人目瞪口呆視覺效果的動作派遊戲!!

BATMAN

蝙蝠俠

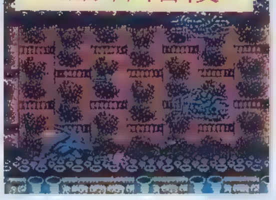
SUN SOFT 發售中 ￥6800 FC

頭目出現關卡



↑頭目的生命值及攻擊方法都值得一看。別期待有示範魚面出現！

動作階段



↑雖難度較低但也不覺得洩氣。這是沒有頭目的關卡。

射擊階段



↑期待多彩多姿、滿載裝置的關卡出現。圖片也非常得漂亮

在動作上千錘百鍊精益求精

在前作中，很辛苦才將宿敵「小丑」打倒，但這集中小丑則以更强的姿態向蝙蝠俠挑戰。因爲這樣，所以「蝙蝠俠」更增添了許多新的武器以及新的招式來對付這個小丑。

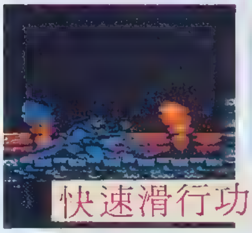
這次除了有動作階段外，也增加了射擊的階段。而最受人注目的就是在畫面上，更是超越了任天堂的界限，表現得更加完美。

華麗的動作

此遊戲中的主角蝙蝠俠，其實是不停地在動作的。況且因爲這次的角色都比較大，所以動作都非常堅定，要好好決定再使用。

新加入的動作中首先介紹「霹靂神功」。這是在現在所使用的武器上增加四種效果。再來就是介紹「擎天神功」。這個功夫可以用來對付由上空脅迫而來的敵人，可將他們擊退。最後介紹的是「快速滑行功」。在快速移動時使用特別地有效。

↓用向下的鍵及A按鈕，就可咻地向前滑進。



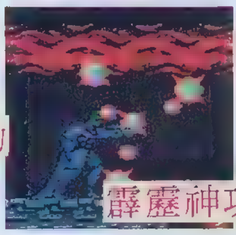
快速滑行功



擎天神功

↑敵人甚至朝著蝙蝠俠直衝而來。

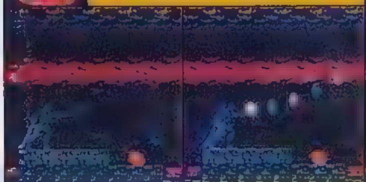
↓連續按B按鈕就可以了。破壞力變強的。



霹靂神功

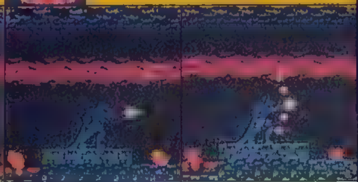
蝙蝠俠所使用的四種武器

N 衝擊超音波



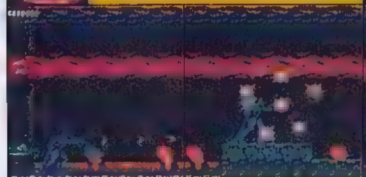
通常	霹靂神功
通常是以交叉飛出衝擊波的彈丸。	用霹靂神功，可發出比平常更強烈的衝擊波。

C 石箭



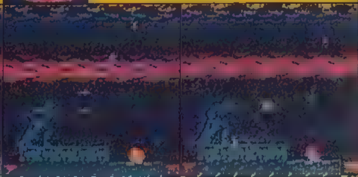
通常	霹靂神功
通常，一遇到敵人就會爆炸的強力彈	霹靂神功，從五個方向將右方向外發射。

B 蝙蝠奇功



通常	霹靂神功
通常會自動地追到敵人而將其打倒。	用霹靂神功擊出可回轉的巨大彈丸。

S 盾牌之星

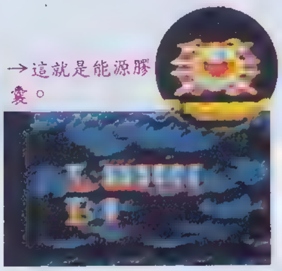


通常	霹靂神功
通常是向前方及斜上方兩個方向發射	用霹靂神功振動星星而發出子彈。

有寶物就無敵了

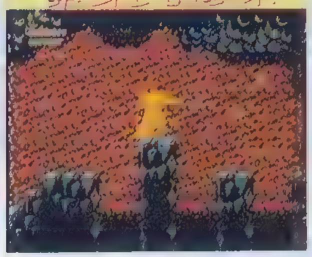
在打倒敵人時，會出現能源膠囊，若收集到一定的數目再穿上緊身衣，便會有一段時間保持在無敵狀態。所以此時就要一口氣突破所有的難關才對。

→這就是能源膠囊。

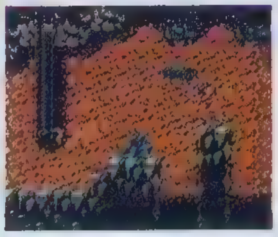


↑在生命計量表的下面就是能源膠囊計量表。

緊身衣的裝束



↑穿著金色的緊身衣時。



↑在危險的時候穿上蝙蝠俠的裝束，便能輕鬆地戰勝敵人。

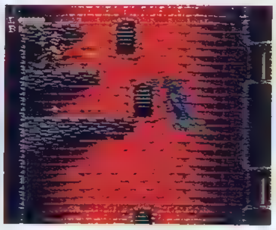
再一次和小丑展開生死決鬥！

蝙蝠俠的宿敵小丑復活了，而且在謎樣的島上建造了一樣恐怖的終結兵器。為了阻止小丑的陰謀，蝙蝠俠又出現了。和小丑展開了生死決鬥！

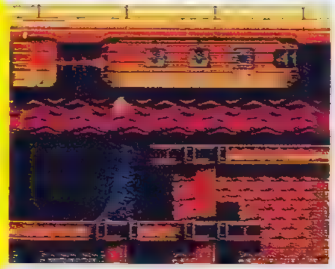
飛行船

在第一關中小丑又再度伸出了魔手。冷不防就會被多重地形中不安定的情況所嚇到。一爬上教會的尖塔上，眼前就會出現一個巨大的飛行船。這一關的後半段幾乎都是和飛行船戰鬥。是強制性的危險畫面。

↓這是教會內部。移動時要注意你所踩的地方，以屋頂為目標前進吧！



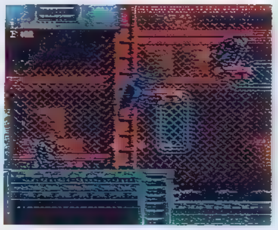
謎樣的飛行船！！



↑飛行船是不可能被毀的，所以要儘量避開！

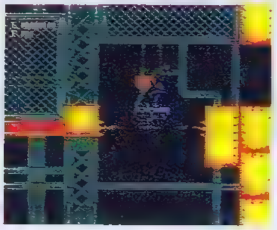
秘密倉庫

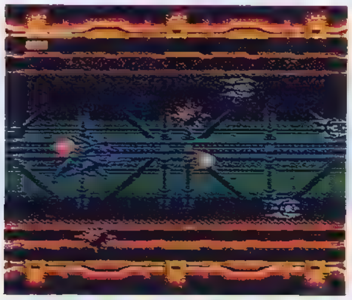
潛入了小丑秘密倉庫的蝙蝠俠。到此以動作為主的階段一結束，後半就進入了射擊階段。因為沒有大頭目，所以要盡力地猛烈攻擊敵人，向第二關邁進。



↑難度突然地上昇。尤其要特別注意的是不要掉下來，否則會死掉。

↓為了不要讓高壓電流電到，要小心地一直跳躍過關。





↑多重的移動畫面美麗而壯觀。

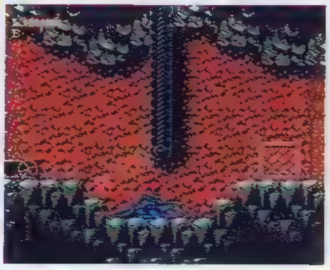
採掘場

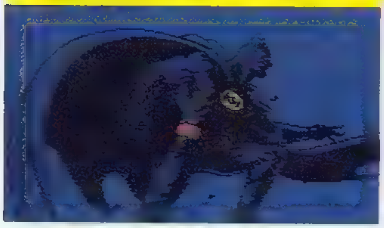
以小丑作為採掘場的雪山為目標，蝙蝠俠勇敢地向前邁進。在採掘場中到處都充滿了陷阱。所以要利用「快速滑行功」才能夠輕鬆地過關。



↑這是雪女的龍捲風攻擊。必須要滑行才能通過。

↓對於這種危險的裝置，得要機靈一點！





↑再往前戰況會愈來愈激烈，可不要輸了喲！

服從於小丑的強敵們(頭目)

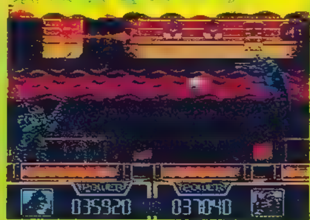
和頭目交戰的時候，通常蝙蝠俠的生命值是8萬。敵人的生命值當然在10萬或20萬以上強大的數值上。

ステージ1 濕格船長

擁有連射效果，威力強大的槍，威脅到蝙蝠的生命。有時也會使用無線電，將小嘍囉召集來阻礙蝙蝠俠，是個令人討厭的傢伙。要以快速滑行功來攻擊他的腳下！



↑是小丑的親信。飛行船就是他在操縱的。



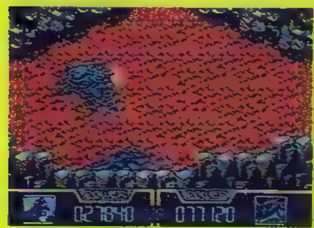
↑一遇到困境無技可施時就用無線電聯絡呼叫救援。是個多麼卑鄙的傢伙啊！

↓這個飛彈即使以快速滑行功恐怕也躲不過。所以要在被殺之前將它殺掉。

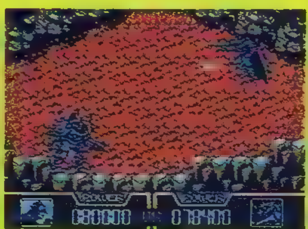


ステージ3 美布塞特隆

在採掘場中等待蝙蝠俠的是一個強敵。能在空中快速地移動，著地後同時會發出強烈的雷射光，地面上的岩石都被擊碎了。被雷射光直接擊到是非常危險的，要用快速滑行功來閃躲ㄈ

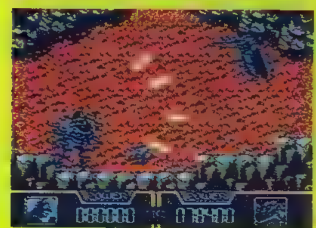


↑怪物在空中快速地移動中。總之是在爭取適當的距離以便著地進攻



↑著地之後，裝甲設備就打開來。這傢伙的攻擊態勢已完備了。要來囉！

↓被雷射光打倒是很痛的。而被雷射光所削的岩石打倒的話也是會痛的。



可以多數隊伍一起行動的ＲＰＧ
依次詳細解說這個系統！！



正義隊長

從發表以來，事實上將近一年都沒有任何的情報，長時間的籠照在一團迷霧當中，的ＲＰＧ「正義隊長」。打破長期的沉默。好不容易才出現的最新情報。這一次，加上了新的畫面照片，以及敵人同伴等的角色圖說，如此多數隊伍同時進行的系統是整理了一年的時間才公開出來的！！

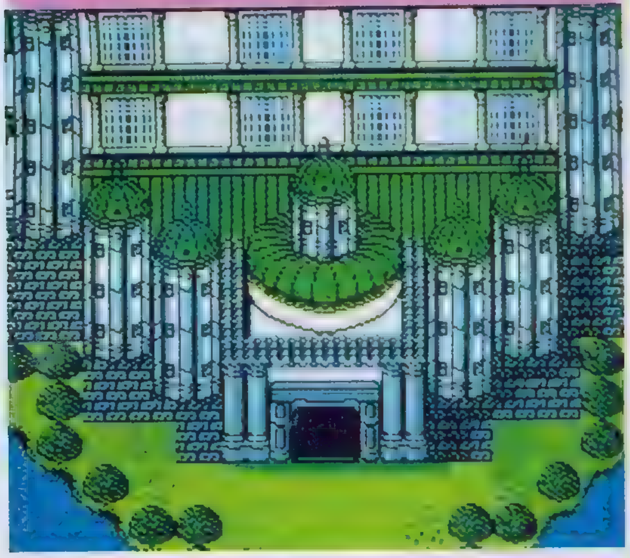
主角

本遊戲的主角，就是和最近常常出現的怪物相對抗的鎮上自衛隊１隊的隊長。

ＥＮＩＸ　發售日未定　￥９７００

FC　4M　1 PLAY

謎樣的宮殿「閨閣」！



↑這間大建築物叫做「閨閣」到底它是個多麼的神秘的建築物呢？

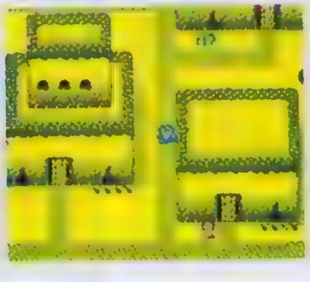
視覺上更豪華的嶄新系統

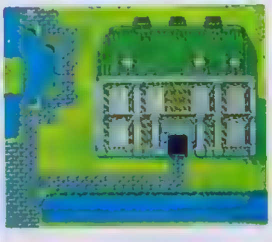
到目前為止，有關這個遊戲的情報，以及畫面的照片都不是很多，這些都是很不容易得到的東西。但是，這次所公開的情報，將這個系統以及故事的整體介紹部份，還有圖解的方面都描述的很清楚，使人一看就非常明瞭。



↑一幅普通的鎮上風景。房子、樹林都仔細的表現出來了。

↓樸素土壁的砂漠鎮上的房子。





↑中世紀具有都會風情的大建築物。是有錢人的房子。

在主角設計上非常受歡迎的漫畫家「高田裕三」！

各隊的隊長們



各種怪物





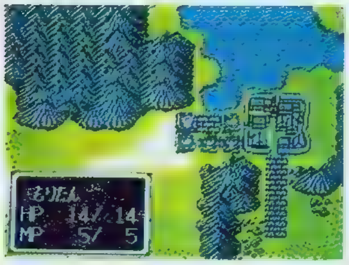
菲麗斯

本遊戲的女主角，是主角的愛人，是本鎭上的祭司，受到大家所仰慕

主角的旅行

所謂的能夠使多數的團體一起行動，就是在最初先由主角的隊伍開始，在持續的冒險之中，與其他的隊伍相會，而最後終於變成了好朋友。

故事的開始是說，女主角是一個鎭上的祭司，同時她也是男主角的愛人。但是，卻被妖怪擄走而行蹤不明。爲了幫助她，自衛隊的隊長，也就是主角，帶領他的部下到故鄉的鎭上去了。



↑主角帶領部下一起去救他的情人。

→怪物把身爲鎭上祭司的愛人搶走了。所以一定要將她救出。

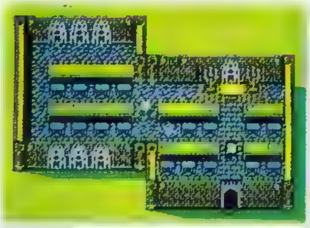


謎樣的「聖石」

在故事的整體中，最重要的兩點是「巨神」、「聖石」。在「巨神」方面到底是怎麼樣的東西，至今還是個謎。

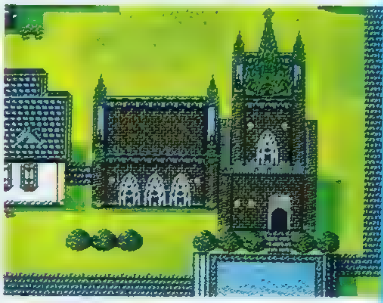
而「聖石」方面，則是集合了全世界人們的信仰之珍貴寶石，而且，聽說在各地都有祭拜它的教會。不管「巨神」或「聖石」哪一樣東西，只要解開這些謎，就可找到這個故事的關鍵了。

「聖石」教會



↑在這個教會中，「聖石」是在祭壇中被祭拜的嗎？

→聖石的其中一個，擺在「藍寶石」教會，是很氣派的建築物。



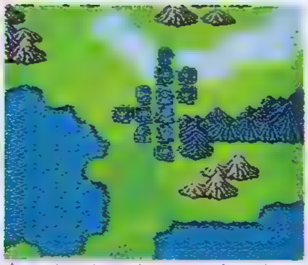
可以4個隊伍同時進行

一個隊伍的組成，是由一個隊長及五個部下，合計六個人所構成的。若要四個隊伍同時進行的話，就要出動24人以上的人員。因爲人數不夠多，所以若是用以前所用的RPG系統的話，可能很勉強。光是操縱這些東西的遊戲，就可以模擬型式來進行。



→一個隊伍有六個人，以RPG來進行，需要很多人數。

最多24人

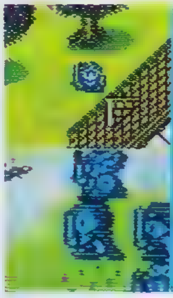

↑即使人數很多也是只有一半。

隊長以及部下

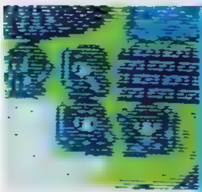
各個隊伍可以不斷的在故事的進行當中互相的交替，但是隊伍內的人員還是固定的，並不能替換掉。

每個隊伍中都選出具有超强能力且擁有勇者智慧的全能隊長爲中心。而且他的屬下們可分成戰士型以及會使用魔法型等等，都擁有各種專門能力，依此能力來分配他們所擔任的職務。而這些具有各種專門能力的部下們，依他們的比例可以反映每一個隊的隊長的個性。看是屬於哪一型的。

全能型的隊長


→包含主角的隊長們，都必須是勇士型的。

部下有專職


↑部下們被分成「戰士型」、「魔法使用型」。

採用順序行動

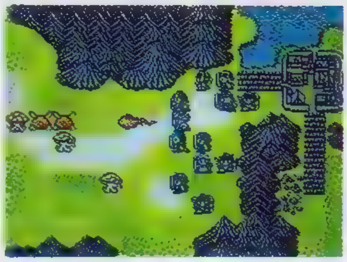
在原野上移動的戰鬥，就如同模擬型式一樣，必須採取一定順序來行動。敵人的遭遇也是一樣不能隨意的胡亂行動。敵人從一開始就要依照地圖上的配置來移動。這些戰術性的伺機進退及規則，在這個遊戲中是很重要的一點。


↑一出鎭外，就和現在所使用的RPG就不同了。

在平原上展開模擬式戰鬥


↑在原野上依順序來行動。就像模擬式戰鬥一樣。


→這是使用攻擊魔法的一種。箭從四面八方射出去。

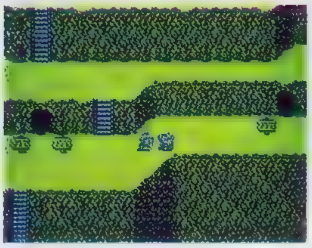

↑戰鬥畫面的動作也十分順暢！

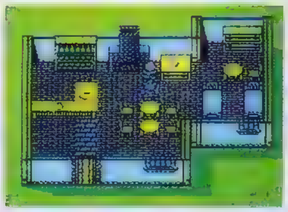
在鎭上

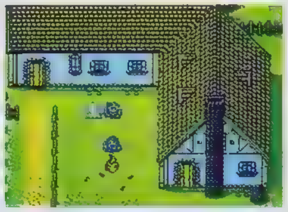
如同上述在原野上採取一定順序行動的型式，難道在鎭上也是依同樣方法來使用嗎？

因爲這24個人不可能聚集在一起，且同時全部出動，所以就只好以主角一個人做代表，去鎭上搜集重要情報，以及出公差去買東西等等。

↓除了主角外，還有其他的人嗎？




↑的確在這樣的房子中要聚集24個人的確是很困難。


↑在鎭上由主角做爲全體人員的代表來行動。

模擬式戰鬥系統

在原野上，所進行模擬型式的戰鬥應該更仔細的看清楚，對遊戲才有幫助。如左圖所示，首先，是隊長的移動然後再行動，(可選用各種密碼)，之後才是部下們的行動。等到全部的行動都終止以後，便輪到敵人的行動。

還有，在地圖上的各種地形和一般的模擬型式同樣的，它移動的速度和地形的效果早就被設定好了。仔細的考慮這些因素，才可進行戰略，若是慌慌張張的戰略是沒有這個必要的，要從頭到尾輕鬆的過關才是正確的玩法。

原野上移動

同伴的順序移動
① 隊長移動
② 隊長行動
③ 部下移動
④ 部下行動
ターン終了
敵人的移動
⑤ 敵移動
⑥ 敵行動
① へ

事件過關型

依照故事的進行，在各地區的所發生的事件，需一一過關而前進，是最基本的。這就是所謂「過關型」的遊戲。

當然和所謂的模擬型式上所宣傳的方式並不一樣，不是完全以單方面通行來進行的，在這個系統中，有許多新的事件加在裡面，來增加故事的趣味性。

劇情的基本


收集情報
↑事件的開始。
↓朝目的地前進！！
原野的戰鬥
到下一個鎮
↑結束後就到下一關。

行動的限制

在原野上的戰鬥，有這樣的規定，就是每個隊伍必須以一個為單位按照順序來進行。例如，部下們在他們隊長的行動還沒有終止以前不可以先行動。

而且，同一個隊伍的隊員之間，也不可以離開的太遠。具體上來說，就是只能以隊長為中心，在他附近所集合的範圍來活動。必須依照這樣的規則來考慮戰略，的確會帶給我們一些麻煩，但是只要部下們能有「自動」行動的能力就「萬事OK」了。

最初有隊長開始行動！！


↑以隊長爲中心的隊伍單位，其行動都有一定的原則。

原野上的規則


領導者優先
↑最初各個隊伍的隊長都出動了。
一個畫面中
↑部下們不能離隊長太遠。
部下可自動
↑普通的行動以自動式方式來進行。

被打倒的情況

在敵人交戰的話當然會受到損害，最糟糕的情況，就是完全失去戰鬥力。到那個時候就必須接受處罰，依照職位的不同，處罰也不同。

部下們的場合

當部下被打倒的時候，這個部下就會離開這個戰列。因此，必須儘力使他早一點復活。

各隊長的場合

隊長在不能戰鬥的情況下，是較嚴重的情形。這個時候隊長必須帶領部下從戰場上撤退，如此一來，戰力就激減了。

主角的場合

在各個隊長之中，最特別的就是主角了，當主角一被打倒的話，事態就非常的嚴重了。這時，不管其他還有多少人員殘存著，也是要全體從戰場上撤退。而且，必須撤退到目前所進行的事件發生開端的那個鎮上，才可以。

保重生命


↑主角要特別保重。

洛克人再次大活躍。



ROCKMAN WORLD 2

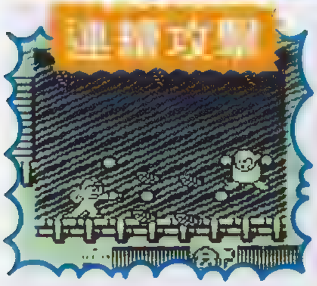
CAPCOM預定１２月２０日發售

¥３５００

打倒威廉博士

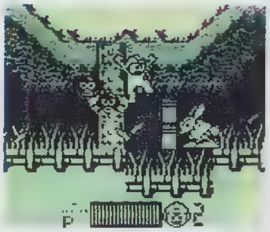
任天堂所出售的「洛克人第二代」和「洛克人第三代」總編。

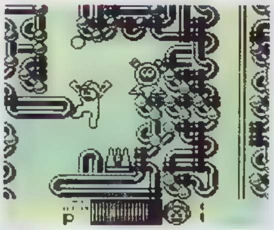
洛克人又再度使用洛克專用的武器和特殊武器，猛闖的的動作遊戲。向迷宮之路的機關前進，並且，狠狠的教訓難纏對付的機器人頭目，再追壞蛋科學家威廉博士到絕境。



↑若打倒了頭目，就可以過關。

↓看清楚敵人的攻擊後，躲開並加以反擊。



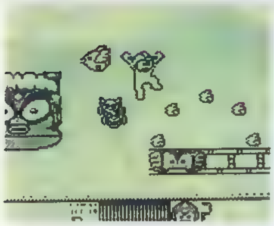

↑在機關現場，也會設下陷阱。

可選擇關數

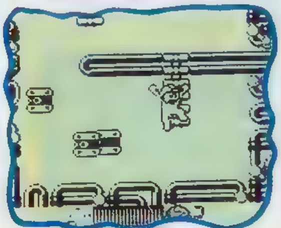
操作者在一開始，可以在4個之中，選擇一個最喜歡的機關。

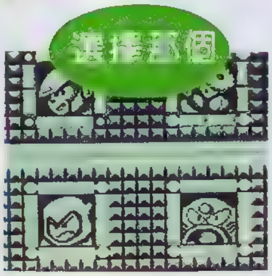
但是，玩者也可以先選擇比較簡單的，能夠平安過關的機關會比較好。

若是從困難的機關，開始挑戰，是不太容易過關的哦。


↑空中人是最難的一關，所以最後選擇。

↓這關是壓碎人機關。敵人都是一些較弱的傢伙。



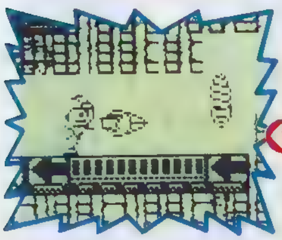


↑先從簡單的機關選擇好了。

打倒了頭目

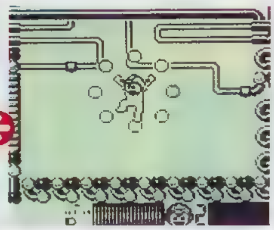
機器人的頭目會在每一個機關結束時，先做好準備，等在那裡，洛克人便會和這個機器人展開一對一的決戰。

徹底打敗頭目後，就可以將頭目所使用的武器當作特殊武器隨身的帶在身上。這個帶在身上的「特殊武器」，可以在下一個機關中使用得到。


↑在下一個機關可以使用特殊武器。



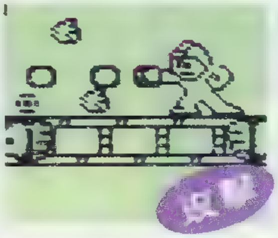
↑特殊武器已被攜帶在身上了。


↑打倒頭目後，能源會被洛克人吸收。

解說操作法！

操作方法是：「十字鈕」是移動。「B按鈕」是射擊。「A按鈕」是跳躍。「洛克人第三代」中登場的是可以使用滑行。

只要，同時的按下十字鈕的往下和A鈕就可以出動了。

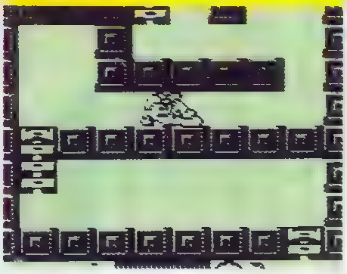


↓正常武器的洛克火箭可以連射！



↑按鈕按久一點，可以跳得更高。

可以滑行！！

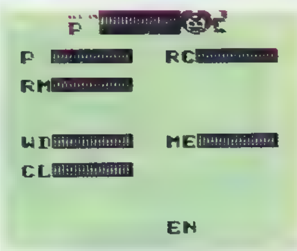


→在狹窄的地方滑行。

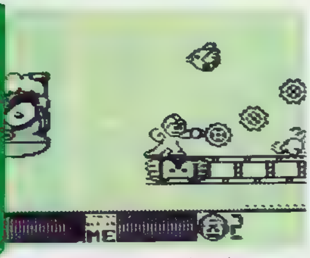
窗門打開

在這個遊戲中，一按下開始鈕，畫面中就有一扇窗戶被打開來。在窗口中就會顯示出洛克人的特殊武器以及機器狗雷雪的能源。那些武器和機器狗雷雪，要先用十字鈕選擇後，再按下B按鈕就可以自在地使用了。但是因為能源若沒有了，就無法再繼續使用下去。所以，為了不要白費力氣在使用能源上要節省，千萬要注意。

↓選擇想要使用的武器吧！



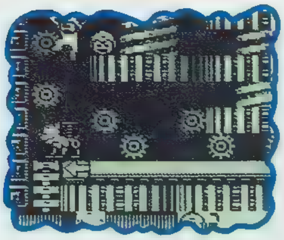
注意能量！



↑只能用能源的多少來射擊。

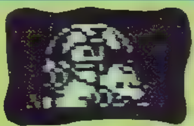
伙伴雷雪

機器狗一雷雪，在闖越特定的機關時，可以好好地利用，如果使用雷雪的話，每個機關的難關都可以很輕鬆的過關才對。所以在前進到頭目的範圍時，應該好好的靈活運用這三種機器狗的變化吧！



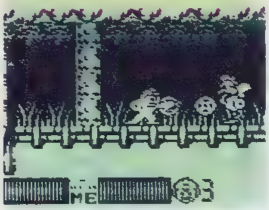
↑即使在困難的地方，也能輕易得到加隻的機會。

雷雪的變化

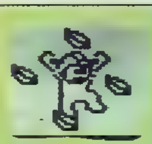
噴射	海運	彈簧
		
騎在雷雪的背上，就可以在空中移動。	可以在水中移動，也可以射出砲彈。	可以讓洛克人跳得更高。

射擊特殊武器

打倒頭目之後所得到的特殊武器有各式各樣很多種類。在使用的時候，本身的能源會漸漸地減少。依據武器的不同，減少的能量也就不相同。



↑特殊武器只有在緊要關頭時才使用。

地雷	金屬編織物	葉盾
		
因為緊貼在牆壁上，不一會兒，炸彈引起大爆炸。	連續發射三發有威力的齒輪彈，能量只減少一點點。	樹葉在洛克人的周圍旋轉，一移動就會飛去。

後面還有喔！

可以取得寶物

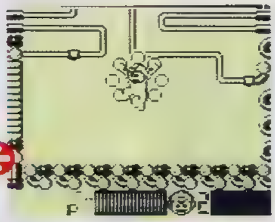
寶物被設置在特定的地方，但是，若是打倒敵人時，也是會出現。打倒敵人後所出現的寶物，若不及早取得是會消失的，千萬要注意！

一得到能量的寶物的一剎那，可以得到立即的效果。要在取得能源寶物之前，要先換成能量不足的特殊武器比較好，這樣就可在能源不足的武器上充電了。

能量小	能量大	生命力小	生命力大	能量罐	IUP
對特殊武器和雷雪的能源恢復功用很小。	對特殊武器和雷雪的能源恢復功用很大。	對洛克人的生命力恢復功用很小。	對洛克人的生命力恢復功用很大。	可完全恢復洛克人的生命力，也可以貯存起來。	洛克人的機數可以增加一隻。

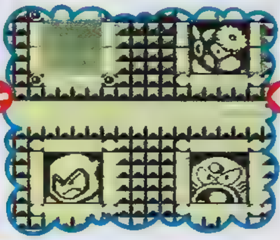
前半4個關卡大公開

在這兒首先要介紹的，是在一開始可以選擇的4個關卡。而選擇關卡的順序，是以過關時可以到手的武器和機器狗雷雪來作爲考慮的條件的。或者，也可以按照：左上、右上、左下、右下的順序依次來選擇。如果在這四個關卡都可以順利通過的話仍然還會再重新過這四關的。



↑打倒頭目就箒過了這關。

↓選擇出的機關會快速消失在螢幕上。



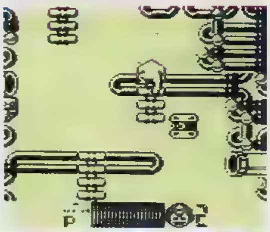


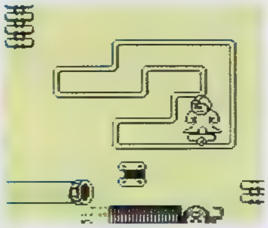
↑4關都通過了，就會自動往威廉博士的基地去。

地雷人機關

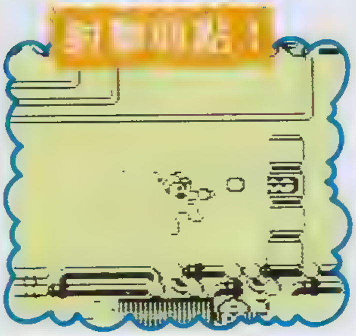
在這個機關當中最困難的地方，就是往高處前進時必需要沿著管子移動爬到高架，敵人會漸漸地接近，所以一定要躲開來。但是，因爲導管太過於狹窄，所以無法輕易的躲過。如果躲得動作太過激烈，就會從高架上掉下來。因此又必需回到原來的地方從頭再來是很麻煩的。如果通過了這一關，就會得到地雷和金屬彈簧的武器。可以好好地利用有助於過關。

↓登上了梯子只顧往上爬。敵人糾纏不休的追上來了。



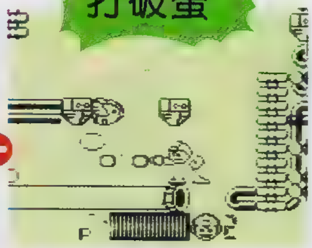


↑要乘坐移動腳架前，先將敵人打倒。



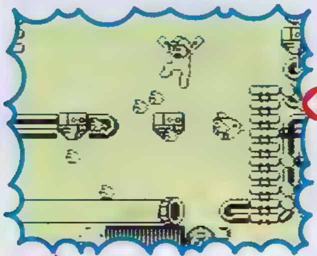
→眼珠的部分是弱點，一被打中就稀瀝嘩啦的掉了下來。

打破蛋

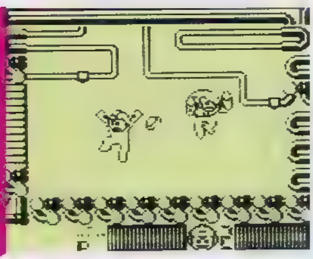


↑像鳥的敵人投下卵。

↓從卵中生出了小鳥。



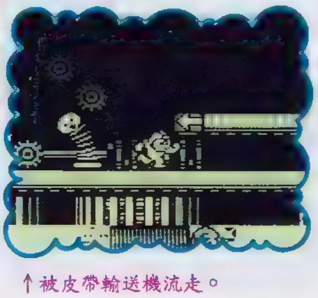
太難纏了



↑頭目投出了炸彈。

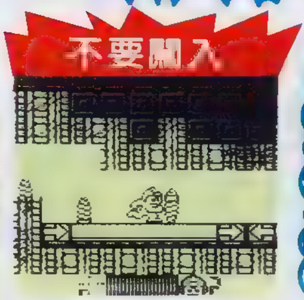
金屬人機關

在這個關卡中，所經過的地方都設置了皮帶式的輸送機，如果乘著這種皮帶式輸送機，就會漸漸地往箭頭所指示的方向前去，此時務必要小心！若是往逆方向前進的時候，要用跳躍的方式來前進比較好。同時，用這種方法也可以很快的到達目的地。



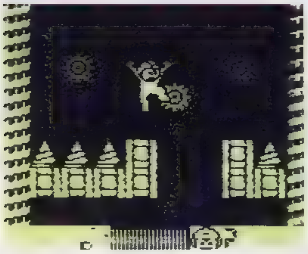
↑被皮帶輸送機流走。

不要闖入



↑鑽孔機從上、下出現。

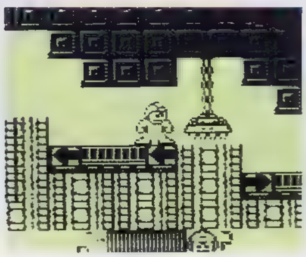
↓如果掉在刺上，就會出局。

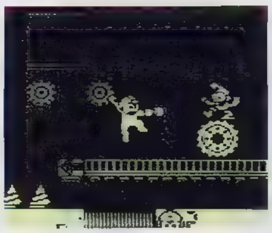


一到了這一關的後半部，乘坐著齒輪的小丑機器人，就會連續的出現了。此時，在打倒小丑之後，必需要跳過齒輪。而且齒輪也可以破壞其他的東西，是非常耐久的。

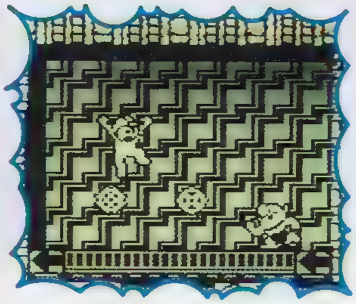
通過這關之後，就可以得到金屬編織物和快艇等寶物了。

↓要非常的注意活動大花板。





↑如果沒有打敗小丑，就沒辦法飛上齒輪。

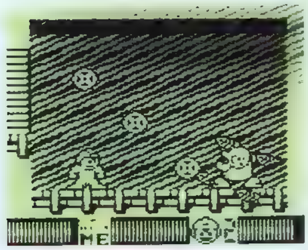


→金屬人頭目一邊飛出齒輪，一邊攻擊。

木頭人關卡

在這個關卡中，可以從森林地帶通過地下而前進。因為在森林中會有很多很耐久的敵人出現，所以必需事先準備具有強大威力的武器才行。在地下因為有湖泊，使用快艇來前進會比較好。

如果通過這一關就可以得到葉劍的寶物，以利下一關的進行。

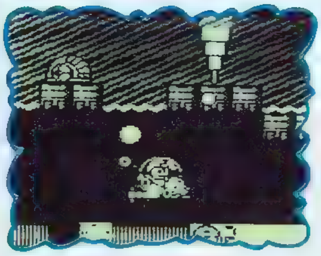


↑頭目用隔欄阻擋攻擊。



避開火焰

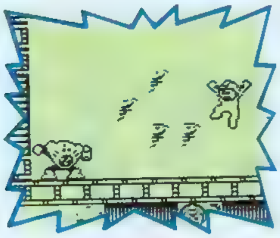
↑跳躍躲開火焰並攻擊，耐力相對的增高。



↑在水中使用快艇前進。

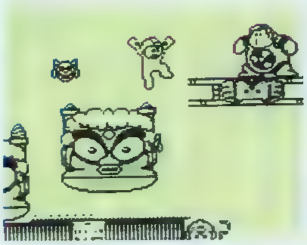
空中人關卡

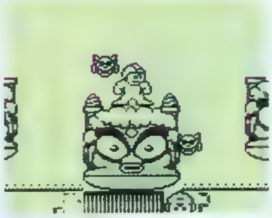
這空中機關，可以登上漂浮的腳架。若從腳架上掉下來就會馬上消失掉，請小心。在機關的後半，雖然可以從雲上飛到另一個雲上，但是若沒有葉劍是很辛苦的。通過了這一關，就會得到空中槍手和金屬噴射器。



↑頭目一邊捲起風，一邊準備攻擊。

↓洛克人被風刮跑了。

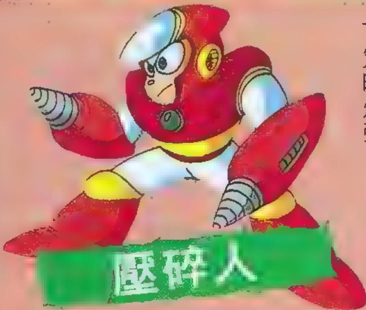




↑從鬼臉掉下來，就會失去一局。跳開時不要碰到特角。

每個機關頭目的大分析

在此介紹每個機關中出現的八種頭目，每個都有特殊的攻擊法，使得洛克人飽受折磨。好好的使用特殊武器並打敗他們吧！



壓碎人

跳躍時在廣大的範圍裡，引起暴風。並且放下定時炸彈。



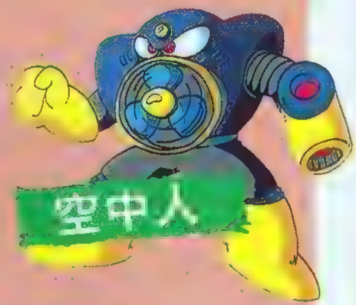
金屬人

向洛克人連續發射兩次齒輪。並且，是在皮帶輸送機上作戰。



樹木人

會刮起樹葉來攻擊，也可以將樹葉當作成隔欄。



空中人

從胸部刮起一陣陣狂風，連續發射出強烈的旋風來。



磁鐵人

發射出導向飛彈。又用磁力把洛克人拉到面前。



螺旋人

發射陀螺式的攻擊後，旋轉身體並準備用身體向洛克人衝撞。



堅硬人

兩手會像飛彈一樣的射出後，準備用身體向洛克人衝撞。



針人

連續發射出針狀的子彈，再伸出頭，用頭攻擊。

煮雞
大餐

丘比特手把讓你吃盡所有煮雞(主機)





遊樂器界　遊戲玩家

不能不看，選擇錯誤，悔不當初

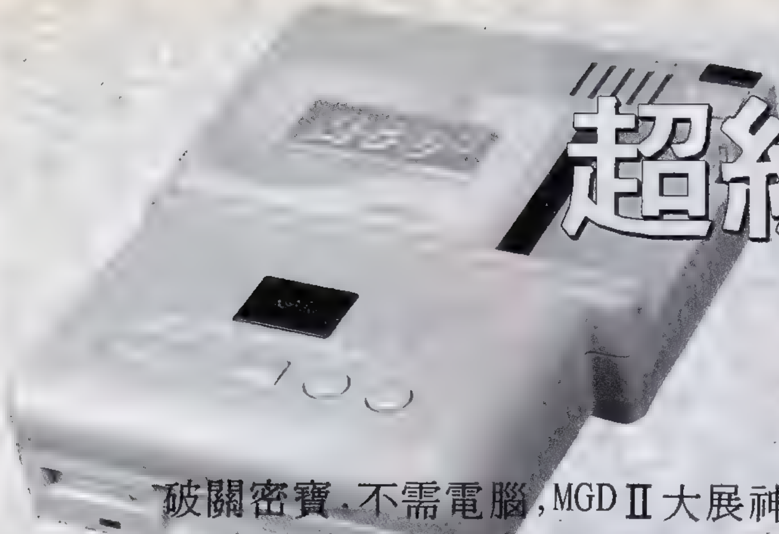
電視遊樂器的普及化早已深入每個家庭，而遊樂器主機的更新換代也越來越頻密。從任天堂到ＰＣＥ到MD以至最近最熱門的越級任天堂。而遊樂器又分攜帶型，以Ｇａｍｅ　Ｂｏｙ、Ｇａｍｅ　Ｇｅａｒ，PCE的ＧＴ，ＡＴＡＲＩ的ＬＹＮＸ每進一步都令玩家們帶來更大的樂趣。但每種機型都有其獨特之處和風格迥異迷人的遊戲。要一一體驗這些好處首先需要一次性投資購買主機，這都不太難辦到。最難的還是要買下一大堆精彩的遊戲，而且還是每月有十數個到數十個之多。往往令人望Ｇａｍｅ興嘆，徒呼奈何！只有暗暗羨慕其它玩得到的玩家。

現今市場上有專爲ＰＣＥ及ＭＤ將卡帶轉磁碟片來玩的裝置，這些產品都有一個共通之處，就是專門爲一種遊樂器而設計的專用配件。如果你在ＰＣＥ要享受這種省錢辦法，便要花相當金錢購買一個這類型的產品，接下來，MD、超任、Ｇａｍｅ　Ｂｏｙ、Ｇａｍｅ　Ｇｅａｒ、ＧＴ、ＬＹＮＸ等等；又若有新遊樂器主機出現，又要從新更換。對於要適應比以往主機面世頻率高得多的現今遊樂器市場的玩家來說，往往會爲你力不從心無所適從。

有鑑及此，香港邦谷公司及台灣科峰公司合作開發世界上第一部利用３．５磁碟機能與所有遊樂器通用的產品－超級萬能博士，通過它，大家可以自由馳騁於過去、現在和將來的各種遊樂器，如ＭＳＸ、ＰＣＥ、MD、超級任天堂甚至掌上型的Ｇａｍｅ　Ｂｏｙ、Ｇａｍｅ　Ｇｅａｒ、ＧＴ、ＬＹＮＸ等等。可能令你大吃一驚，難以置信，還有靜靜告訴你，如家裡有ＩＢＭ更可利用ＩＢＭ不需要超級萬能博士的主機。

分離式高科技微型組合

超級萬能博士（MGDII）的別樹一格，它把摸擬替代ROM的特點獨立出來，採用日本ＳＯＮＹ最新的微型1M　TSOP的ＳＲＡＭ性能隱定絕不當機，成爲一台不再依附任何遊樂器主機本身具ＣＰＵ、Ｉ／Ｏ、磁碟機和ＲＯＭ摸擬功能的微電腦系統，有了這個裝置，各類Ｇａｍｅ要將卡匣轉到磁片備份起來的話，非常容易的事了。擁有超級萬能博士及博士卡玩不同廠版的遊戲祇要花數百元多買一個介面更換即可，玩家用十分低的價錢便能多玩一種廣受歡迎的遊樂器、玩家的累計得益必定以倍數增長。大家更可看遊戲的統計表，算所投資的錢，有玩數十萬元Ｇａｍｅ的潛力，這樣一算，比起那些專用的、舊式設計的單機種來說，MGDII價格高上３０７０左右是完全物超所值的。如果現在再投資於單用的卡匣轉磁碟機上，不出一年半載，便會遠遠落後於當時遊樂器主機機種潮流，就後悔莫及了，這是玩家們所絕對不願見到的。



超級金手指

破關密寶，不需電腦，MGD Ⅱ大展神威
只需一百伍拾元即可擁有它
適用機型：超任、SEGA、大小PC、GAME BOY、GAME GEAR

你相信只要花費約一百伍拾元就能擁有修改遊戲的工具—超級金手指嗎？這不是騙人的，這是千眞萬確的事情，只要大約一百元你就能擁有它，到底”超級金手指”暗藏了些什麼玄機呢？這就是我們今天急欲知道的事情。首先你可以用它輸入密碼使遊戲增加隻數，跳關，或變成無敵，再來，你還可以藉著它去修改遊戲，產生許多怪現象，也可以修改遊戲進度讓你在玩ＲＰＧ或戰略遊戲時，一出發就能擁一支最強武力攻無不克的隊伍，超級金手指將可讓你享受另一種攻略遊戲的樂趣。

例如：1.超魔界村（跳至最後一關）。

密碼：０５６３Ｃ０Ｅ０１０９４Ａ

2.史萊姆戰記（隻數無限）。

密碼：０１１９ＥＡＤ７Ｅ１Ｅ９８

3.超級Ｒ－ＴＹＰＥ（無敵版）。

密碼：０Ａ８９７６Ｂ８ＡＣ２９６

還有許多許多不同遊戲的密碼哦！

如何使用超級金手指呢？首先你必需要有超級金手指程式片，這個程式片可在有經銷ＭＧＤⅡ（超級萬能博士）的遊樂器販賣店中買到，然後將程式片放入ＭＧＤⅡ主機，讀入程式後在ＭＧＤⅡ的小字幕上將有著些奇怪的圖形，表示超級金手指準備工作了。超級金手指主要的功能有四項：

1.用密碼修改遊戲，產生隻數關數或不死等變化。

2.編輯修改遊戲程式或遊戲儲存（ＳＡＶＥ）資料。

3.找尋一組遊戲資料以便於修改。

4.產生新的一組密碼。

超級金手指的特點是可修改的遊戲範圍大，不只單一機種的ＧＡＭＥ，在各類遊樂器如超級任天堂，ＳＥＧＡ，ＰＣ，超級ＰＣ，ＧＡＭＥ　ＢＯＹ，ＧＡＭＥ　ＧＥＡＲ，小ＰＣ上均可使用，使用時亦不需要靠電腦的幫忙，再加上價格便宜（無法想像的便宜），眞是讓人愛不釋手，擁有了”超級金手指”就如同擁有遊戲王國的武功秘技，你一定要趕快去問一問弄一片來玩玩。

如有疑問可洽詢各地ＭＧＤⅡ販賣店或電ＴＥＬ：（０２）７１６８１７７（科峰公司），順便提提本月份遊戲數量統計表：

博士卡選購指南（遊戲統計表）

	２Ｍ遊戲	４Ｍ遊戲	２Ｍ遊戲	１Ｍ以下遊戲	建　議
超級任天堂	２３個	１０個	無	無	用８Ｍ博士卡
SEGA	３７個	120個	１６個	３個	用４Ｍ博士卡
PC ENGINE	６個	120個	８７個	５個	用４Ｍ博士卡
GAME BOY	無	無	２１個	157個	用１Ｍ博士卡
GAME GEAR	無	無	５個	３０個	用２Ｍ博士卡

消費者的心聲



最近接獲許多消費者來電及來信，詢問各種問題或表達他選擇遊樂器的經驗，現轉載部分信件或來電，藉此一角表達他們的心聲，以提醒大家注意。

消費者來信：　（經來信者同意，轉載部分）

……我當時只有ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ主機，在雜誌上知道有可以玩磁片的ＰＣ機種，但是現在，老爸送我一台超級任天堂做爲生日禮物，爲了要找一種可玩磁片的超任機種，我才注意到萬能博士可玩所有機種，現在回想起來，當時也有看過萬能博士的廣告，但是圖案上沒放ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ主機（是放ＳＥＧＡ）以致造成我一時疏忽，才花了六千多元，又要再投資一筆錢買超任磁碟機種，請建議萬能博士的老板，下次登廣告時，請注意將所有通用的機種都刊出，才不再有人發生像我這樣的事。（新竹／盧賢／學生）來信。

消費者來電：

……其實我的ＳＥＧＡ磁碟機種，才買一個月，其實那家店也有賣萬能博士，可是當時老板說萬能博士貴，叫我買ＳＥＧＡ磁碟機種，現在因爲有多買了ＧＡＭＥ　ＧＥＡＲ，想跟那家店換萬能博士，他不肯，我是想說你們的經銷店很多，可不可以幫我把ＳＥＧＡ磁碟機轉賣給你們的店家，我可以照一般批價少一點讓出，但是不願當中古的賣掉，畢竟只有一個月，眞的還很新……。（台北／王姓消費者來電）

消費者來信：（經當事人同意，轉載部份內文）

……我眞不知道該怎麼說，眞的夠倒楣的了，我和哥哥合出的錢在二個月前，買了只能玩ＳＥＧＡ的磁碟片的磁碟機，當時不知道有萬能博士這種通用機種，其實我們家裡還有ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ、ＧＡＭＥ　ＧＥＡＲ，現在又多買了超級任天堂，我們家買遊樂器的錢，都是要自己出的，因我們剛把存了兩個月的錢，買了超級任天堂，才發現也有可玩超任的磁碟機種，而且又可同時玩家裡很久沒玩的ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ，甚至ＧＡＭＥ　ＧＥＡＲ，我們實在太興奮了（因爲ＰＣ－ＥＮＧＩＮＥ現在也有一些新ＧＡＭＥ不錯），但是如果要等到再存夠錢才買萬能博士，可能要存三、四個月，是不是可以請你們辦分期付款讓我們這些〝收入有限〞的學生，也可以〝先享受後付款〞？

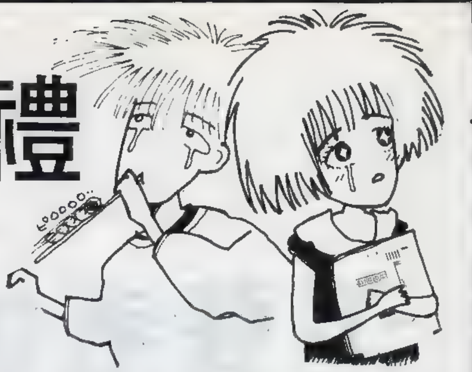
或是先開放對我個人的分期付款？我的信用良好，請放心……。

（台中／林志鴻／學生）來信。

諸如此類的電話及信件，幾乎天天都有，在這兒特別提醒消費者注意，當你選擇玩磁片的機種時，要愼重想想自己是否可能再有一種遊樂器？或是原有久不玩的遊樂器，突然出了好玩的遊戲？這時候，選擇一台通用機種，必定是明智的選擇，讓自己做一個跟的上科技進步的人吧！

何況，精打細算一下，並不比單機種貴，以買齊８Ｍ博士卡＋主機又可玩ＳＦＣ的配備來說，雖然須花到１２０００多元，但是因爲是多種通用（至少五種）每種機型花費僅僅２５００左右。更何況其精密輕巧，分離式的設計，眞是物超所値的。

一份很省錢的獻禮



震撼你的心.....

本公司爲答謝愛用者的支持，於年底舉辦特惠價行動，推出萬能博士新卡大餐系列，我們精心設計，爲您搭配出八種套裝組合，每一種組合，都是物超所值，令您驚嘆不已。科峰全體同仁，僅以這份替你很省錢的獻禮在新的一年裡，讓你暢所欲爲玩盡所有的遊戲。

萬能博士新年大餐系列登場：

萬事如意大餐　~~原價16200~~　特賣價*14900*

MGD Ⅱ+8M+SFC介面+MD介面+Dr. Link+金手指 Ⅱ

可同時玩兩種熱門機種（SFC、MD）可又行修改程式，更換角色，改無敵版，令你玩所有Game都萬事如意。

財運亨通大餐　~~原價14100~~　特賣價*12900*

MGD Ⅱ+8M+博士卡+SFC介面

眞正物超所值的組合，鄭重推薦的產品。

招財進寶大餐 ~~原價14790~~ 特賣價*10750*

PC Link+8M博士卡+SFC介面+MD介面

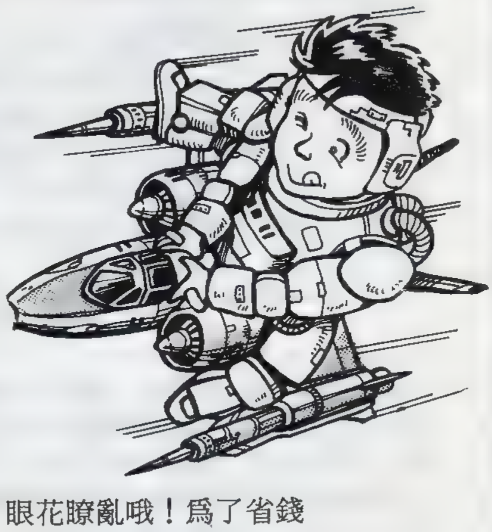
有電腦的朋友最划算的投資，PC-Link接電腦，就可代替MGD Ⅱ 主機。

富貴吉祥大餐　~~原價8540~~　特賣價*7890*

PC Link+8M

可任意搭配適用的介面，自由添購。

新年特餐系列：（適合暫時不想買MGDII主機,又有多種遊樂器者,最經濟的選擇）



吉祥餐　*8M博士卡+SFC介面+MD介面*

~~原價10200~~　特賣價*9500*

憑吉祥餐保証卡購買MGD Ⅱ 主機，可折價300元(半年之內有效)。

如意餐　*8M博士卡+SFC介面*

~~原價9300~~　特賣價8800

憑如意餐保証卡購買MGD Ⅱ 主機，可折價300元（半年之內有效）。

富貴餐　*4M+MD介面+PC介面*

~~原價5600~~　特賣價*5200*

掌上明珠特餐　2M+GG介面+GB介面

~~原價3950~~　特賣價3650

精打細算的你，是否挑選好要享用的大餐了？那一種是最划算的？眼花瞭亂哦！爲了省錢，動動腦筋吧！反正每種都是物超所值的。

敬祝　新年愉快

你玩GAME遇到了麻煩嗎?
你玩GAME有挫折感嗎?
你對不斷推出的新GAME有無力感嗎?

mgd2 super

不是沒辦法,
只怕你不知道!
萬能博士大展神威!

超級萬能金手指

讓你玩GAME沒煩腦!

角色無限

任意跳關

隻數無限

任意修改RPG經驗值

不管射擊,動作,RPG,修改程式自己來!

SFC,SEGA,PCE,CORE2,PCSG,GAME BOY,GAME GEAR,通通可以改。

主要功能

不須保存多套不同版本的相同遊戲。
自動幫你找尋多隻密碼,不懂程式都可找。
新功能遊戲密碼資料庫,自動幫你打入密碼。
內設筆記簿功能,可以紀錄電話號碼。
可將密碼庫輸入磁片,節省下次輸入時間。

學習性高,全套分:
(初級-現玩現學篇)
(中級-玩家篇)
(高級-高手篇)

隨片附送示範錄影帶 特價450元

擁有第一代金手指寄回科峰公司,再付300元,即可交換第二代!

超級金手指II

最新密碼 **SFC** 最新密碼

8032超魔界村
(**99**隻密碼可其它合用)

99隻	05639026400950
第零關中段	0563C0101093C0
第一關	0563C0201093D0
第一關中段	0563C0301093F0
第二關	0563C040109400
第二關中段	0563C050109410
第三關	0563C060109420
第三關中段	0563C070109430
第四關	0563C080109440
第四關中段	0563C090109450
第五關	0563C0A0109460
第五關中段	0563C0B0109470
第六關	0563C0C0109480
第六關中段	0563C0D0109490
第七關	0563C0E01094A0

8021 史萊姆
(隻數無限) 0119EAD7E1E980

4002 F-賽車 00DEFA5C8E2CB0
181A5FA85599F0

4005 沙羅曼蛇III 058086BD4D00F0

4006 怪獸超人 02F61AD9801760
037A10000D8500

8001 阿雷莎 0CA13EAEAEA7B0
00C67EAEAEAD10

8002 快打旋風 0650BA9098D4F0
0650E6E0DA9370

8003 SD超人大挑戰 006BFA59DF0970

8006 DARIUS TWIN 0EE74008D68F70

8011 伊蘇國III B94B9EAEAEAB60
BBDF9019DA09F0
BBDE7FF8E97730
BD277AD9612490

8013 機動戰士F91 043D8009501510
043D8009501510
04A74EAEA95C70
0448DE90095EF0
05434E90095A60

8014 超級R-TYPE 0A8976B8AC2960

8015 大盜五右衛門 05AFFFF7F8D040
05B07A9FF7F290
05B23A9FF7F450

8018 戰區88 05200A5F4F07B0

8020 極速地帶 0ADAAADED18A90

F8025 惡魔城 (99隻)014DB990085AD0
(無敵)021C3EAAD5E790

F8024 超級EDF(無敵)006C9AD82029E0

F8021 史萊姆 (無敵)02043AD7C1E4A0

F8005 BIG RUN
時間分鐘不減 11B9800008FE30

F8019 白熱棒球 (超級隊伍)金手指II密碼

01006636363DF1
01016636363EF1
01026636363FF1
010366363630F1
010466363631F1
010566363632F1
010666363633F1
010766363634F1

超魔界村(無敵)

0D77B640EE64A0(不死)
0D77E0E8010930(不死)
0D7F1EEAE02060(保存武器)
0D7F4ADDD1413A(保存武器)
0D803AD7ED989A(不被彈開)

新薩爾達傳說(無敵)

6DCB20000003EA
6DCB200000048A

GAME BOY 密碼

GB1059 雙截龍 002B600EA99DB0
202B600EA99DD0

GAME GEAR 密碼

GG1004 神奇男孩
00C2163322D8F0
20C2163322D910

M G D 2

請貼五元郵票

台北郵政1021號信箱

星際遊樂雜誌收

致命的吸引力

星際遊樂快報

劃撥帳號：０１６４０４９７

遊樂快報讀者意見調查表

1．你覺的本刊給你的感覺是

□棒極了　□很好,我喜歡　□沒感覺

□變差了　□爛透了

爲什麼？____________________

2．你認爲本刊該加強的部份是

□封面　□封底　□內容　□印刷　□紙張

□其他____________________

3．請問你花了多少錢買到本刊雜誌

______元____________商店

4．你認爲價格合理嗎？

□很便宜　□剛好　□能接受　□太貴

售價建議____________________

5．如果本刊想讓你如同看報紙一般，看完就丟棄，你認爲多少錢的價格最適當？

□１０元　□２０元　□３０元　□４０元　□５０元　其它________

6．請寫下對本刊的建議與期望

____

____

____

____

____

以下請填寫你的基本資料
本期將送給前一百名精美禮品。謝謝！

姓名____________　性別____________

聯絡電話____________　出生年月日____________

通訊住址____________________

學校或公司名稱____________________

專長與興趣____________________

____

____

____

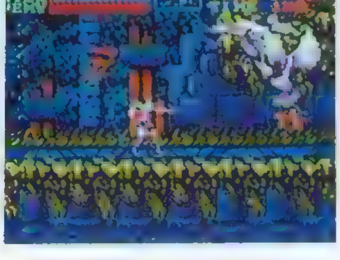


悪魔城ドラキュラ

KONAMI 發售中 ￥8800 SFC

惡魔城 完全攻略









為了前半戰的攻略起見

要攻略接下來的各關中，最好呢是將在1～3關的關卡中的失誤減到最低為要。故為了達到此一目標，需注意以下的幾點。

武器的選擇

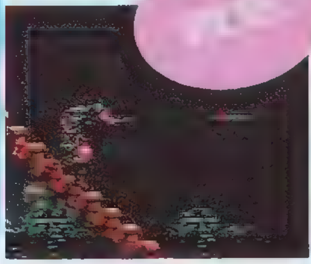
在武器寶物方面共有5種，在其有效性上有極大的差異。特別是短劍和懷錶，似乎可以說沒一個地方可以派得上用場的，反過來說，十字架則幾乎不論在那種場合都相當的有效。斧頭和聖水則在特定的某些場合有幾近無敵的功效。另外要記住除懷錶以外的武器若經連續使用的話則會出現連射寶物。



↑只會步行於地面的敵人相當地厲害。



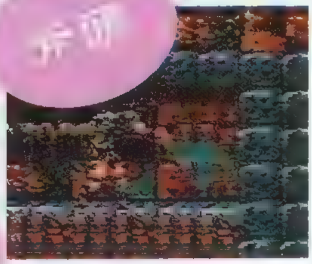
↑對頭目沒有用，眞沒意思。



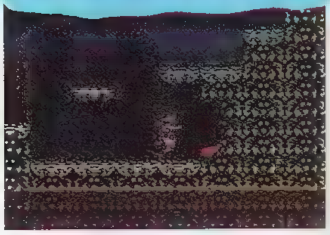
↑速度快但沒有威力。

↓十字架的3連射，是最有用的。



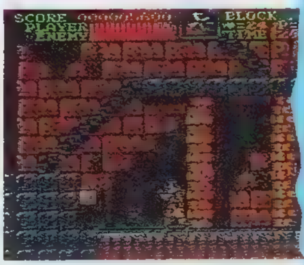


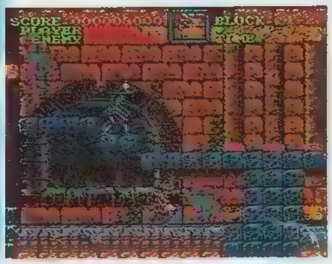
↑威力很大，可用來對付空中的敵人。



↑過了沼澤的另一方也有肉（大）。

↓在樓梯的正下方有連射寶物。





↑在最初的骨柱裡有肉（大）。

敲打牆壁

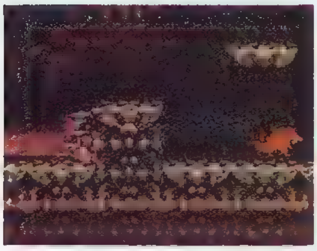
總而言之，到處地敲打牆壁也是相當重要的哦！因為在牆壁中隱藏了大♡，連射寶物及肉（大）等等。

共通技巧

玩者精湛的操作能力將能在「惡魔城攻略」中得到發揮。在此將介紹在所有的關卡中共通的一些技巧。由於這些技巧都是些較基礎的東西所以非練到熟練不可。

選擇地點

依據敵人出現地點的不同，有時也有由西蒙單方面地發動攻擊的情形。這時要緊盯著馬上予以痛擊！此外，由於神鞭可令西蒙穿過牆壁，岩石等的障礙物，所以隔著障礙物與敵人作戰也是相當有效的一項技巧。



↑儘管中間有障礙物，看！就像這樣。

↓這個位置的話可以輕易地將它解決。



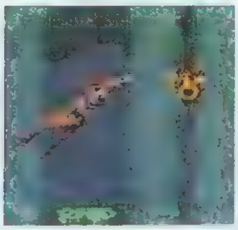
↓若隨便地通過將會大吃苦頭。

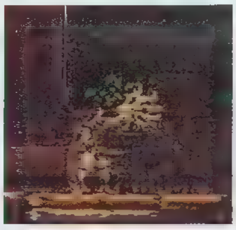


自在的神鞭

說到西蒙身上最棒的武器還是非能變幻自如的神鞭莫屬，除了能攻擊移動迅速的敵人之外，其他另有許多的用途。靈活運用神鞭的特性是攻略的第一步。

↓神鞭不僅是用來攻擊的。





↑揮舞起來的話可以對付速度快的敵人。

瞭解敵人

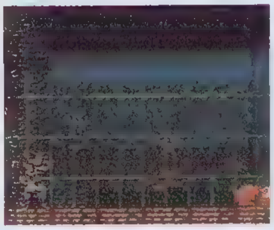
當然敵人們各會獨自的活動並向你攻擊而來。因此必須要熟記敵人的特性，並熟練對付它的種種戰術。

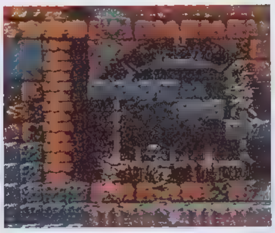
第一關

這一關主要是由吊橋、鐵柵、衛兵崗哨，以及變成廢墟的馬廄等所構成的。

在難易上並不是很高，所以這一關用來磨練自己操作西蒙的技巧是再好不過的了。在這接著將展開如壯烈戰鬥之序章般的關卡中，試試看各種的技巧也不錯哦！

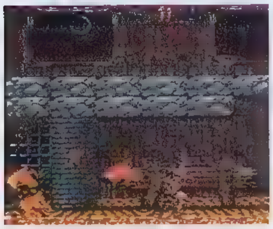
↓突然出現了鐵柵，千萬別慌！





↑在崗哨中有看守大門的怪物們正等著西蒙的到來。

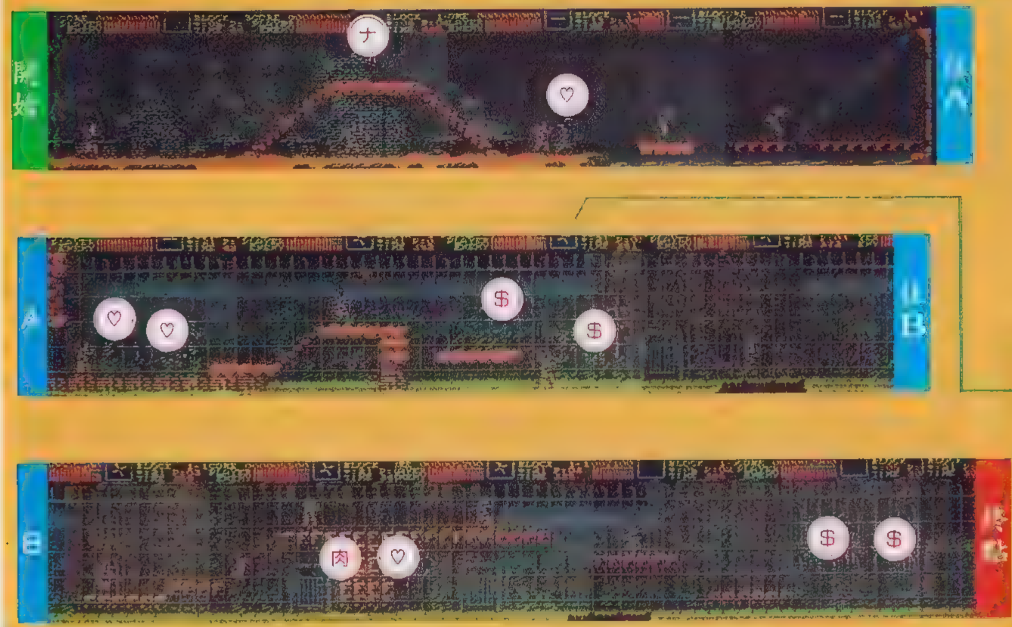
↓在馬廄中會有『馬的首級』糾纏不休地追趕你。

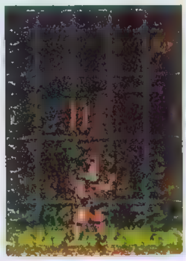


1－1

除非你通過了惡魔城的城門否則敵人將完全不會出現。蠟燭要一根也不剩地拿著進城去。

在鐵柵出現的地方，會有「骷髏人」及「魔蝙蝠」嚴陣以待，「魔蝙蝠」的移動相當的快捷要瞄準很難，因此必須要具備神鞭的掄舞技巧。

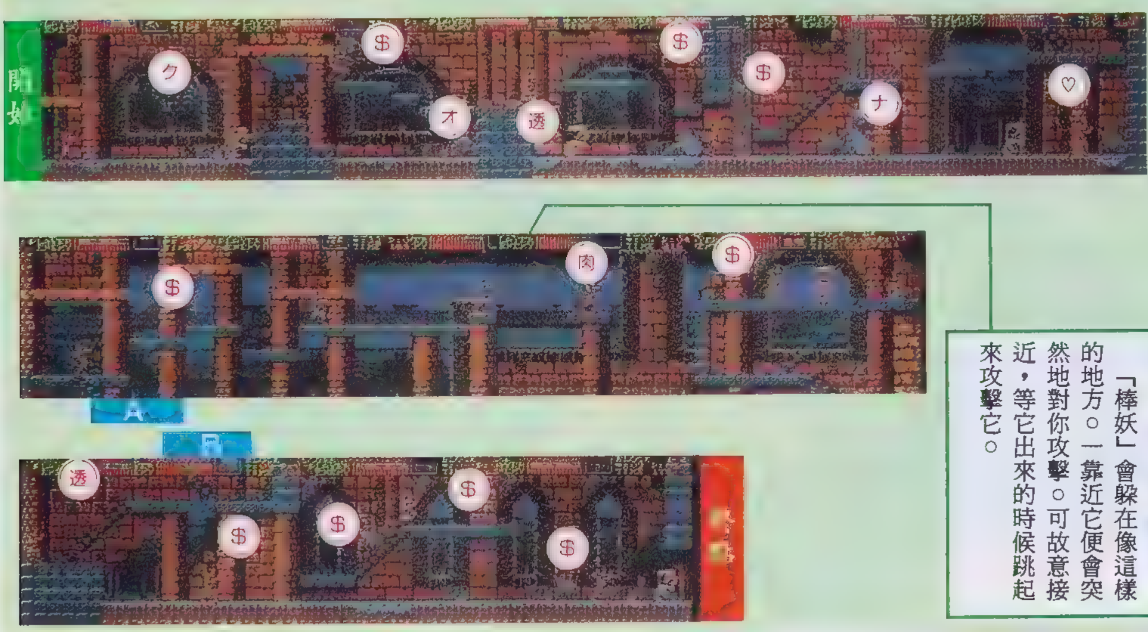




柵欄對面的蠟燭就算是必須要回頭也一定要去拿，因爲有句話說得好「積少成多」嘛！

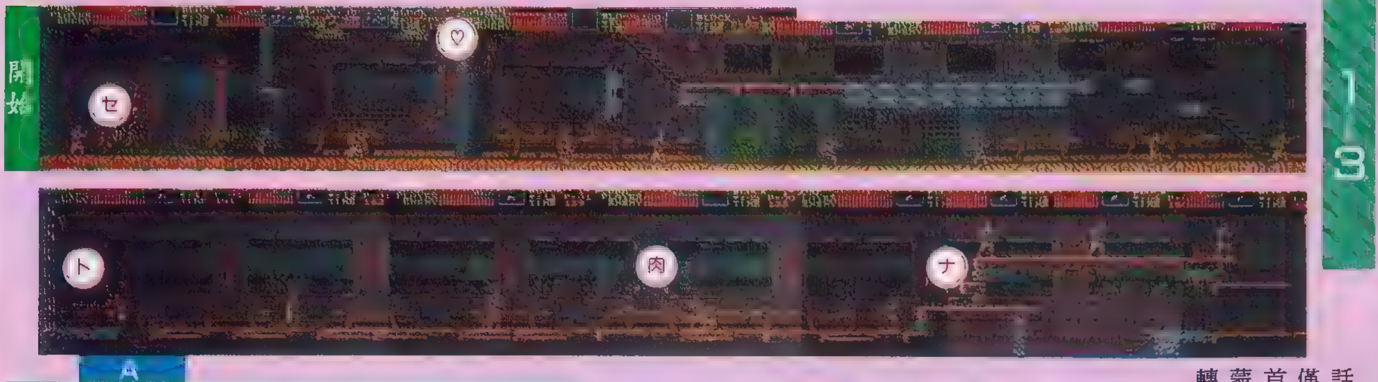
1－2

在崗哨之中有許多的「骨柱」在那邊等著西蒙的到來。而「骨柱」在攻擊之前會一閃一閃地發生紅光，必須在那之前將它解決。

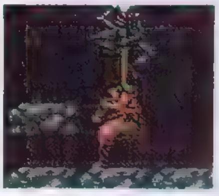




「棒妖」會躲在像這樣的地方。一靠近它便會突然地對你攻擊。可故意接近，等它出來的時候跳起來攻擊它。



若在馬廄之中胡亂闖的話將會大吃苦頭，因爲不僅會有「妖蛇」及「馬的首級」；而且有的地方西蒙施展跳躍的話則地板會轉動起來西蒙會因而掉下來。



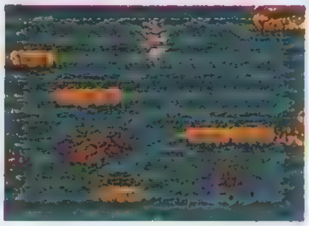
這關的頭目是「骷髏馬」與「スカルトキング」，在打倒「骷髏馬」後，就得和「スクルトキング」一對一地展開決鬥。由於它會高跳躍之姿態向你攻擊而來，所以要趕在這之前便將它解決。

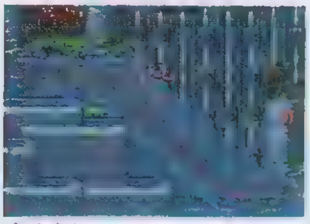


第二關

這一關中有森林、山路、沼澤地、河川等極富變化。例如，從地下突然伸出隻手來，必須以連續跳躍才能過得了的沼澤，以及雙足不容易站穩的水流等等，沒有眞本事可是過不了的哦！

↓上下交錯的廣大山道，你大可到處地逛逛。





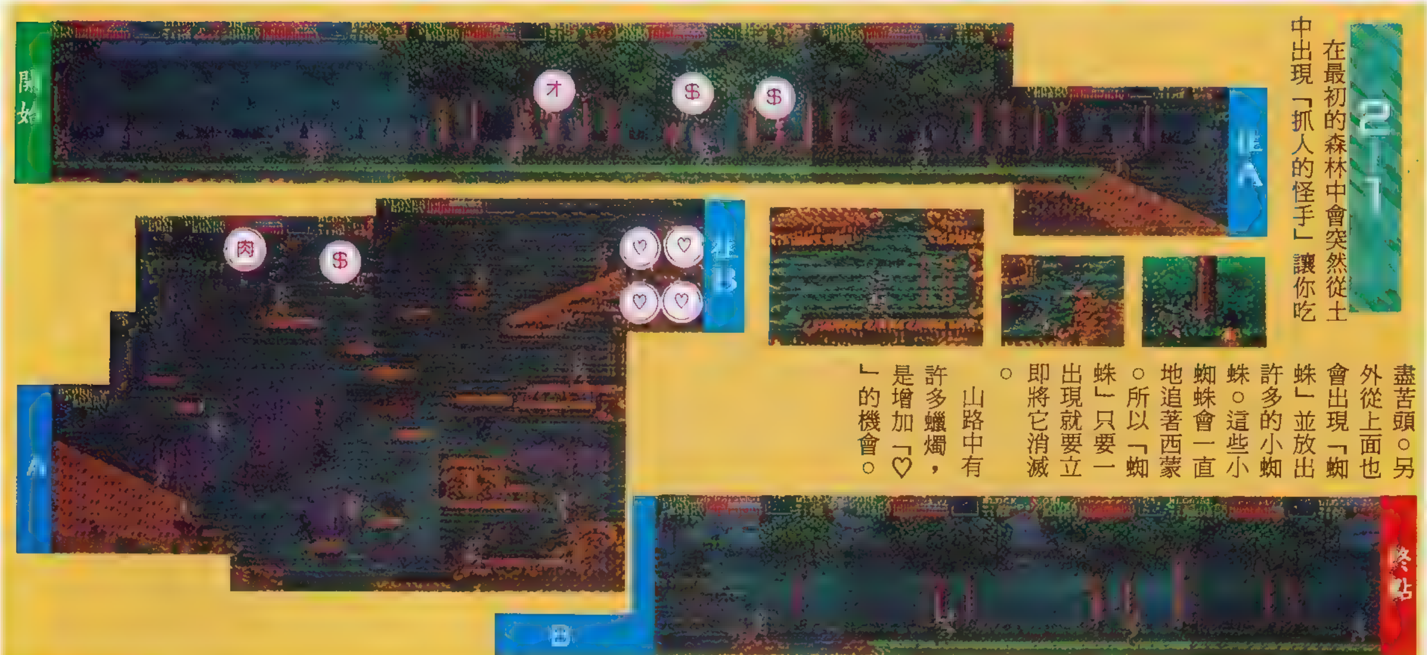
↑看來頗冷的河川，這種地方你也必須要經過。



→令人覺得有點濕答答的。

在最初的森林中會突然從土中出現「抓人的怪手」讓你吃盡苦頭。另外從上面也會出現「蜘蛛」並放出許多的小蜘蛛。這些小蜘蛛會一直地追著西蒙。所以「蜘蛛」只要一出現就要立即將它消滅。

山路中有許多蠟燭，是增加「♡」的機會。

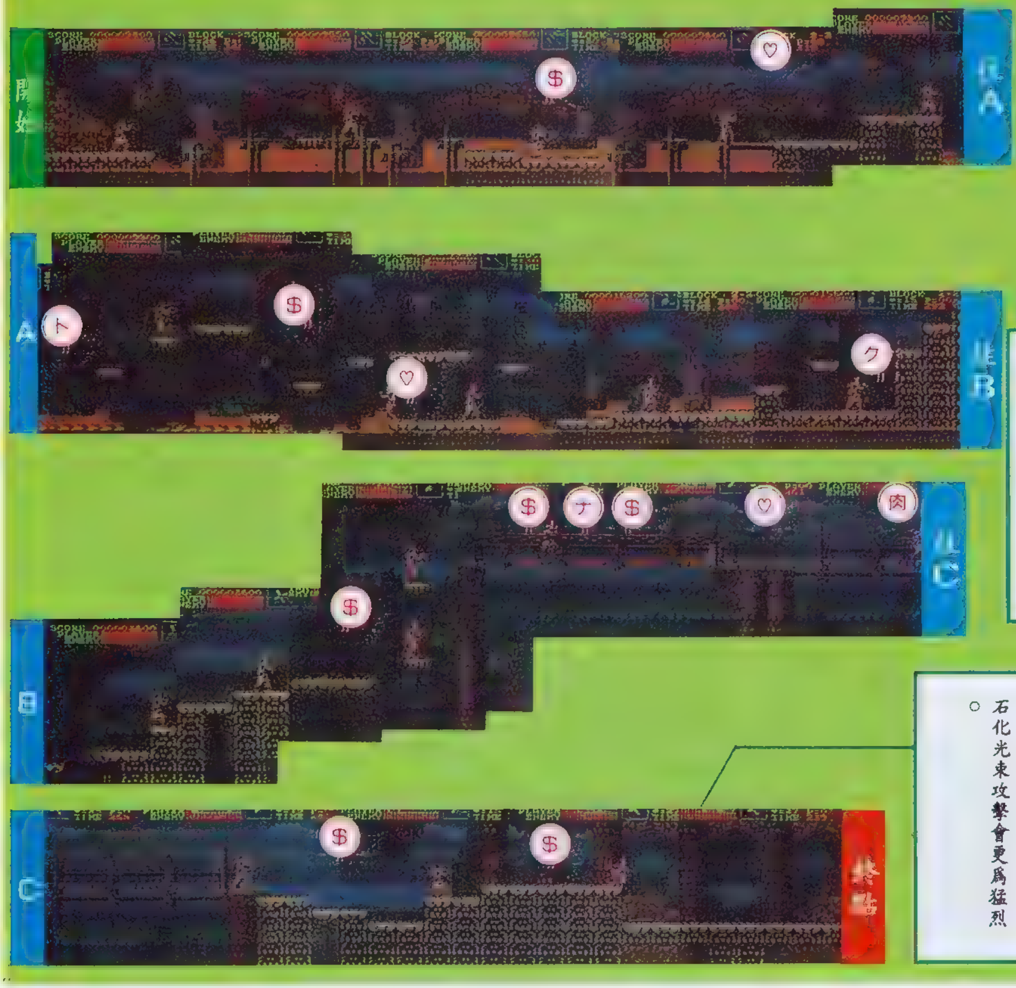


※記號的說明，將地圖中作有記號的蠟燭破壞掉就會出現以下的寶物。♡→大心，$→錢袋，肉→肉，ナ→刀子，ト→懷錶，オ→斧頭，⑦→十字架，セ→聖水，ロ→念珠，透→透明藥。沒作記號的蠟燭則會出現小的心或鎖。

2-2

這種是令人感覺極爲潮濕的沼地，如果掉到沼澤的話，便要馬上以連續跳躍逃走。

這裡的敵人大都體形小且移動迅速。以揮舞神鞭來對付自然是當然的，另外西蒙亦要有極靈敏的動作才行。過了橋，中頭目就在等你囉！





「水蛙」的體積過小，神鞭很難打得中，不過也可以利用沼澤，取出神鞭所能打中的位置。



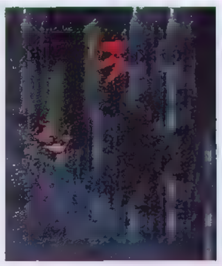
中頭目「蛇妖梅地莎」會連捉擲小蛇連以石化光束攻擊你。要避免接近戰，採一定的距離與它對鬥，一旦以寶物攻擊的話則石化光束攻擊會更爲猛烈。

2-3

在這山谷河流中西蒙必須在水中前進。西蒙的移動會變到水的波流的影響，而且水流在每隔一段時間便會逆流。

這一關的強敵是「骨柱」。除了考慮水流以外。在此以寶物攻擊是最有效的。

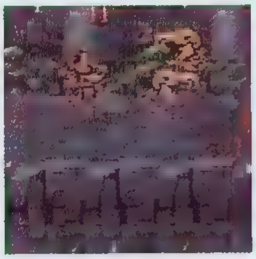




在上頭能看得見刺的地方。如果隨便地亂跳而碰觸到的話便會造成失誤。所以最好仔細地注意上頭慢慢地前進。

悪魔城ドラキュラ





在此水的波流往「骨柱」的方向流往去。在打倒「骨柱」後仍不能大意，因爲可能會因水流而碰到尖刺。因此打倒後要馬上跳躍才行。

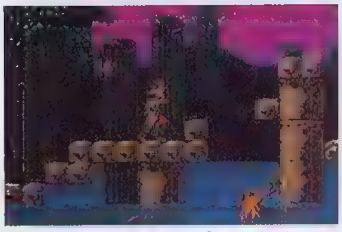


被「幽靈魔手」抓到的話就會失去♡，因此與其與它決鬥倒不如躲它，因爲一旦被抓到話可就糾纏不清囉。

第三關

是以鐘乳洞，地下瀑布，沉水地底都市爲舞台的關卡。有很多地方必須使用到跳躍及「捲纏」祕技。要將所學會的技巧好好地自由活用。

由於特別地設置了許多機關及陷阱，所以不能慌要慢慢地前進。



↑這是沉水地底都市。從前想必是個極爲繁榮的都市。

↓地下瀑布的構成極爲複雜，小心別掉下去了。

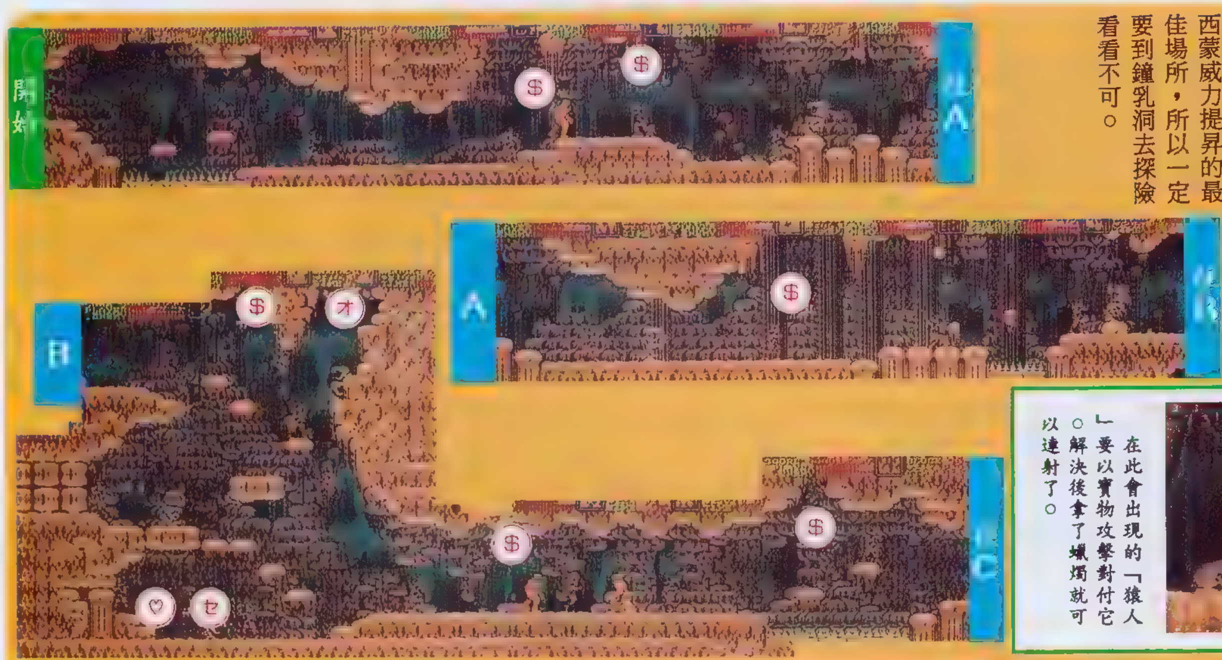




↑會滴水的鐘乳洞。

3-1

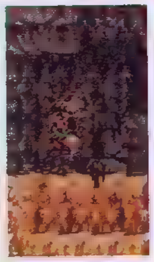
極爲寬闊的鐘乳洞，下面有尖刺，上面會落下鐘乳石，前進起來不很容易。不過這裡是西蒙威力提昇的最佳場所，所以一定要到鐘乳洞去探險看看不可。





在此會出現的「猿人」要以寶物攻擊對付它。解決後拿了蠟燭就可以連射了。





突然從上頭落下鍾乳石來。避免碎片波及要保持好距離。

3-2

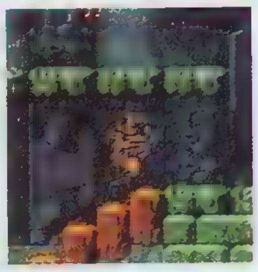
在這瀑布不會出現特別難對付的強敵。不過比較上來說如何靈活操縱西蒙爬上瀑布要來得重要得多了。這時高難度的「捲纏」技巧是不可或缺的。此外，到處都會有「骨柱」及「鳥涅」嚴陣以待著西蒙的到來。當要移動到下個踏脚處時要注意，若看到「骨柱」出現在上頭的時候，在移動到下個踏脚處之前要馬上地攻擊它，早點將它解決。





在此若稍有大意則將會遭到位於水的另一方的「骨柱」的突然攻擊。不僅如此，水的另一邊有的踏脚處相當地難辨認，所以眼睛要睜大點！





這裡的石橋西蒙一通過便會接連地崩落下來。沒有必要很急著過去，因為一過就沒法回頭的。



前面有「鳥涅」，上頭又有「骨柱」眞是沒有比這更難前進的了，趕緊收拾它們吧！

3-3

在這沉水地底都市，不僅要一邊注意踏脚處，還得一邊和「白龍」的話可以得到很多的♡。故要在容易取得 的位置給予致命的一擊。

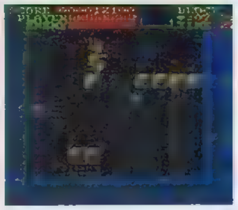












在這裡可沒有時間好讓你磨蹭，只要一旦踏腳處垮了就沒法再向前進了。尙且拿蠟燭也需要極爲高度的技術才行。





第3關的頭目是『雙頭龍』。會以3方向火焰、大火焰，與各別的龍向你攻擊而來。要仔細估計時機與機會向它攻擊。

到第三關爲止全部敵人介紹！

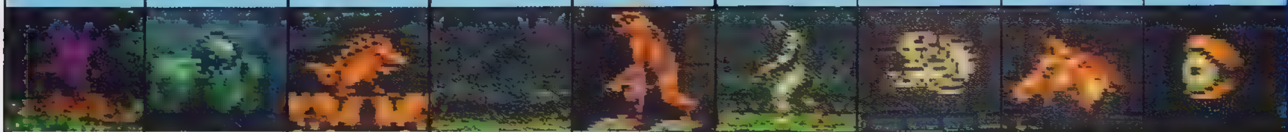
到第3關爲止出現的敵人全部共有25種。且所有的敵人均各有獨自的攻擊方法和移動方式。在此介紹了它們的特徵，在作戰時務必將這列入參考。若能依據各個敵人的特性找出對付的攻擊方法，相信應該會變愉快的才是。



烏湟	妖蛇	蜘蛛	猿人	烏雅	克羅兵	骷髏人
玩者只要進入一定的距離便會脹大身體威嚇。	在天花板上爬行，玩者一通過便會落下並逐步靠近。	到達最下面時會向玩者的方向吐出許多的小蜘蛛。	若達到玩者的攻擊，2次之後便會分裂變小。	棲息於樹木或柱子之上，玩者一接近便立刻展開活動。	會以各種的跳躍方式向玩者衝撞而來。	在一定時間中會無規則地左右方向移動。不會攻擊。



幽靈魔手	蛇妖梅地沙	歐吉戴藍	魔蝙蝠	白龍	骨柱	棒妖	骷髏武士	投骨骷髏人
被抓到的話則會失去♡。若被奪走10個則會自爆。	會由畫面的左右以正弦曲線般地飛撲而來。	會先以畫正弦曲線般地飛來，再以緩慢的曲線接近。	會由畫面的一端以小幅度的曲線飛撲而來。	出現在牆壁等的地方，會一面翻騰著身子一面吐出火焰攻擊你。	朝玩者方向的嘴會在一定的間隙朝玩者發射3連射的火球。	玩者一靠近便會用木棒攻擊，且迅速地隱藏起。	自揮舞長劍攻擊而來，無踏腳處時要馬上跳躍。	會朝著玩者，無規律地投擲骨頭。也會跳躍。

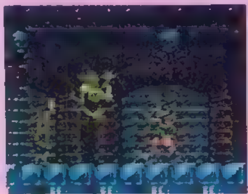


抓人的怪手	克塞藍巴賽藍	針蜥蜴	葉男	半魚人	地下僵屍	亡靈	馬的首級	大魔眼
會突然地從土中出現抓住你的腳，讓你無法動彈。	會在地板的周圍逆時鐘地轉動企圖造成玩者的受創。	在行走一定的時間後，會捲圓身體朝你撞來。	出現於落葉之中，要一面保持間隔一面以跳躍攻擊。	會由水中出現，並朝著玩者的方向吐出毒水。	由地下出現，在走了一定的距離後會再回到地下。	會朝著玩者緩慢地移動後衝撞而來。	會在地面或天花板等待時機，當玩者進入一定距離時便馬上靠近。	會在上空一邊移動一邊落下眼淚攻擊。也會向你衝撞而來。

第四關 機關館

就如機關館名字所說的，這是一個設有各種機關的關卡。在機關上的失誤搞不好會比對敵人的失誤來得多，需要纖細且大膽的技巧。

首先摘開本遊戲序幕的機關呢是旋轉地板。在這裡要特別注意十分纏人的嘍囉敵人「木精」和「骨精」，小心地前進。



↑垂吊在天花板上的是『骨精』，它攻擊範圍很廣，不要隨便地接近它。

↓這傢伙的名字是『木精』一接近它便會馬上出現，要注意、



開始

4-1-1

往4－1－2

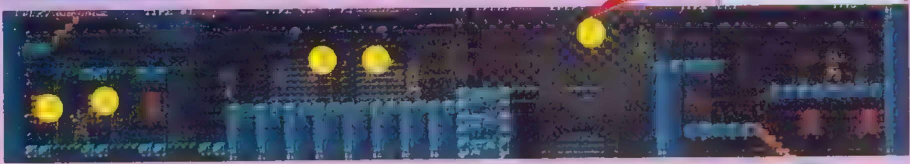




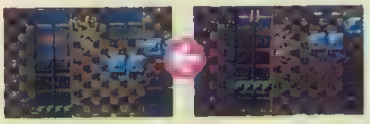
只以跳躍突擊是拿不到的，裡面是短劍，最好不要勉强去拿。

往4－1－3

4-1-2



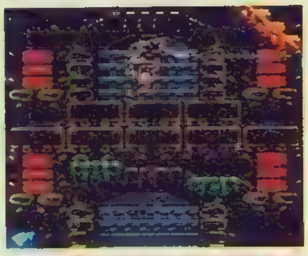
這回就是非使用跳躍突擊不可的場面了。在這裡情況下，只要能爬到上面的話就能輕易地拿到了。



接4－1－1

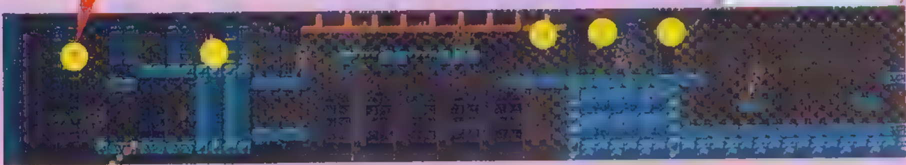
必修，跳躍突擊

幾乎大部份的蠟燭和敵人用上擊和斜擊大都應付得了，但是像是在落脚處較不安定的情況，使得這些攻擊派不上用場的地方，接下來會有不少。像這樣的地方最需要的便是「跳躍突擊」的技巧。至於許多特別有效的寶物，若是不會這個的話，可拿不到哦！

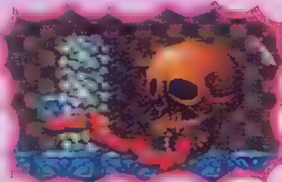


↑跳躍後的時機就得靠隨機應變了，只能以身體來感覺了。

4-1-3



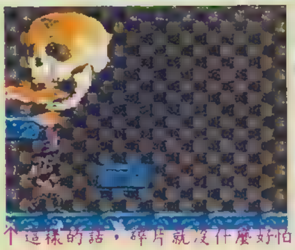
中頭目



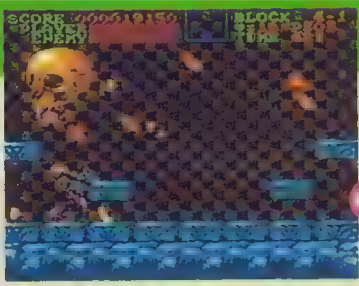
接4－1－2

死亡骷髏頭

即使打倒了中頭目生命指數也不會恢復，所以要盡量以無受創地將它解決。對付這個傢伙，可先在左端等著，等它到上面時再以上擊連打就能輕易獲勝了。



↑這樣的話，碎片就沒什麼好怕的了。



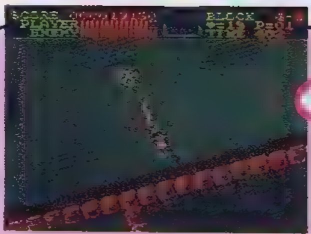
↑受創時會從天花板上到處地散落下許多碎片，這些碎片亦具有殺傷作用。

↓會突然地出現在畫面中央。

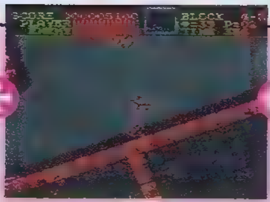


4-2 旋轉房屋

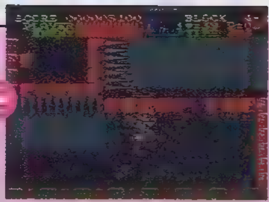
是機關館正式進行的關卡，在走上樓梯之後，整座房屋便會開始往左90度旋轉起來，出現的敵人雖然只有「梅地莎之頭」但是數量很多，要使用宛如防護罩的神鞭打倒敵人。



↑起先會往左90度旋轉。旋轉停止後，要馬上以跳躍跳上踏板。千萬別因太慌張而掉下去了。



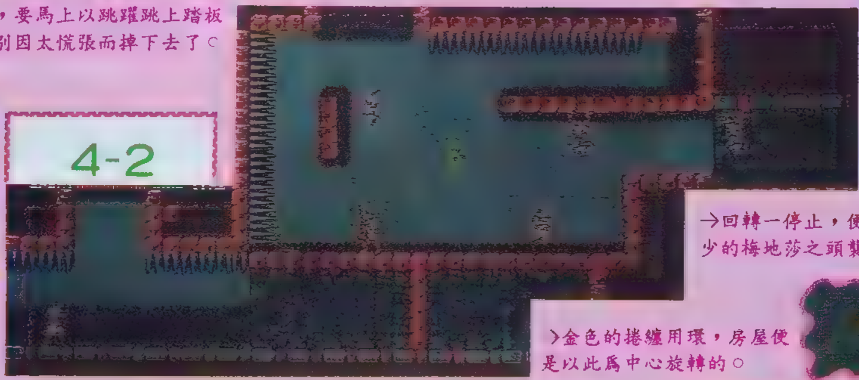
↑趕快前進，就快到了。



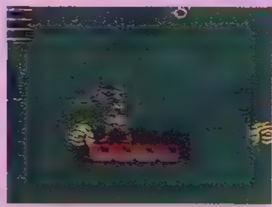
↑在這裡沒有蠟燭。

接4-1-3

4-2



往4-3

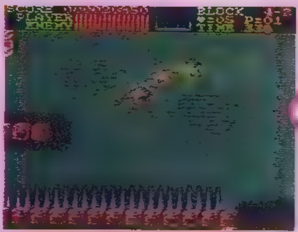


→回轉一停止，便會爲數不少的梅地莎之頭襲擊而來。

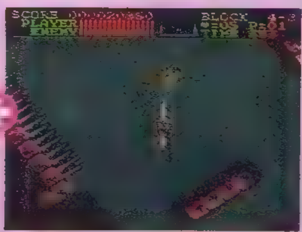


→金色的捲纏用環，房屋便是以此爲中心旋轉的。

→如果一隻一隻打的話，根本就來不及，真慘，西蒙。



→之後，踏板便會伸展而來，要趕緊跳上去。



←沒多久後就會再次地往左90度旋轉。

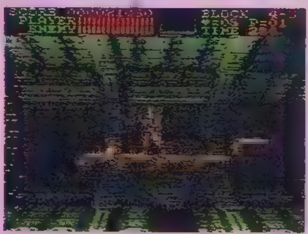


↑將神鞭如防護罩般的使用較安全也較確實。



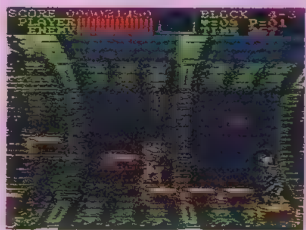
4-3 旋轉通路

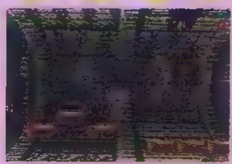
背景是旋轉著的通路，踏板是再隔一定時間便會從後面開始崩壞。但是事實上不會很快，所以千萬不要慌張。要注意是千萬別讓從背景突然出現的「骷髏」給撞上了。



→在用透明藥無敵的期間，要盡可能地前進。

↓踏板會從沒有慢慢地確實地崩壞。





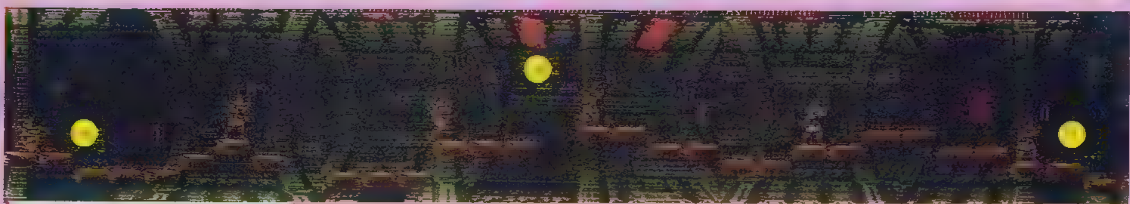
↑從粉紅色的岩石飛了出來，要趕緊反應。

接4-2

4-3・前半



往A

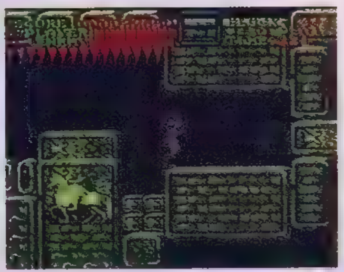


往4-4

4-3・後半

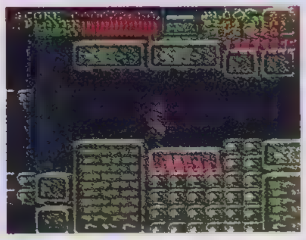
4-4 移動地板

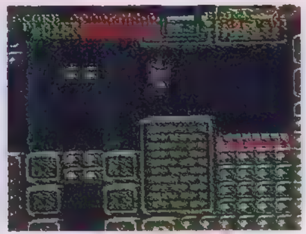
是地板會如電梯般地上昇的關卡。最重要的是要小心別給夾在地板和天花板之間，並仔細觀查情況，迅速地移動。此外，要注意別碰觸到天花板和地板的尖刺。



↑也有反過來在天花板上有針的情況。

↓就像這樣，也有必須由針上通過的情況。要仔細注意它的變化。



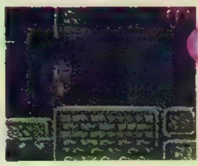


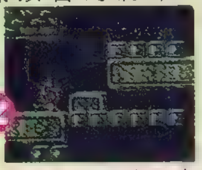
↑地板的方塊漸漸地上昇。

到達頭目的最短距離

這一關看起來非常地大。但是如果是將蠟燭放在一邊不管的話，事實上到達頭目的距離之短眞的足以令你咋舌。由於路線的上下是環環相扣的，從第2列的豎坑通到照片中磚塊後，再看好時機一躍而下便OK了。

↓再看準時機一躍而下，就像這樣。

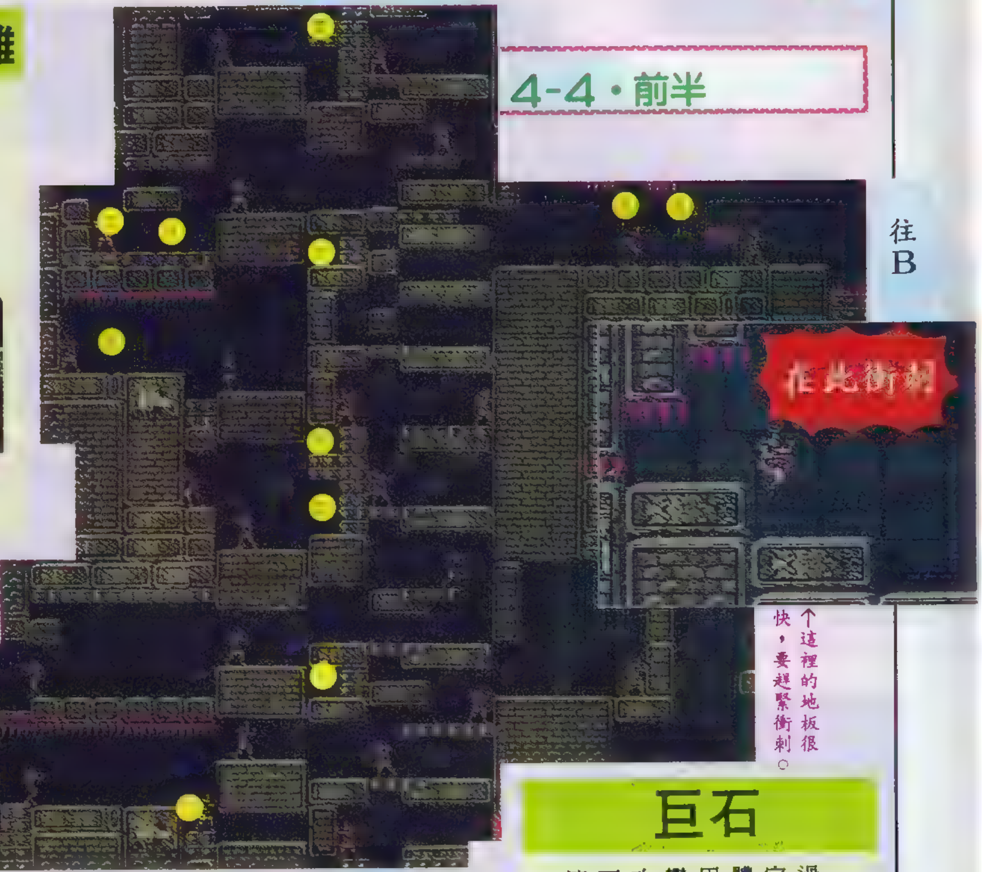




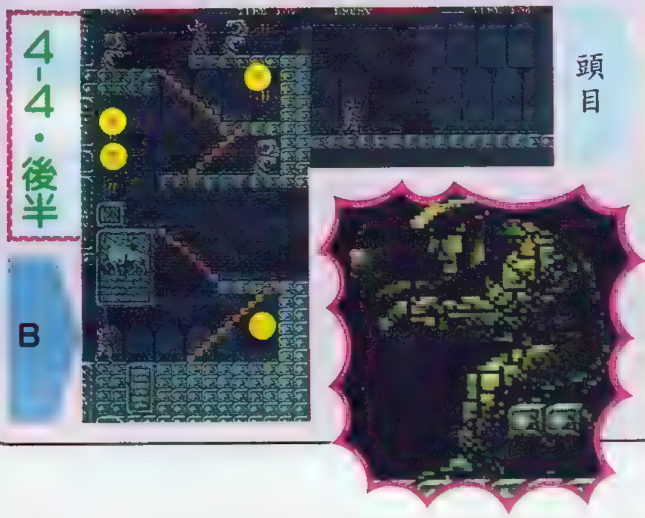
↑通過了左右都是磚塊的地方後…。



←常常會忘記，蝙蝠會穿過牆去。



↑這裡的地板很快，要趕緊衝刺。

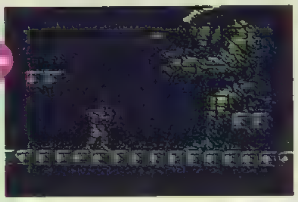


巨石

到目前爲止曾作戰過的頭目之中，恐怕它是最強大的。在它體形大的時候，必須用寶物亂射，而在它變小後則要以神鞭來攻擊它。在跳躍後落下的岩石，是無法破壞的要趕緊閃避。

↓變小了的話，則要一邊以神鞭攻擊，一邊躲避落下的岩石。



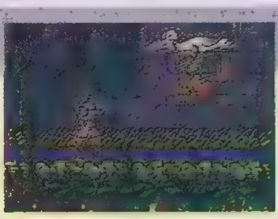


→出現時相當巨大，要用寶物來亂射，徹底地迴避它。

別下來

↓變成這樣要解決它可就難上加難了。





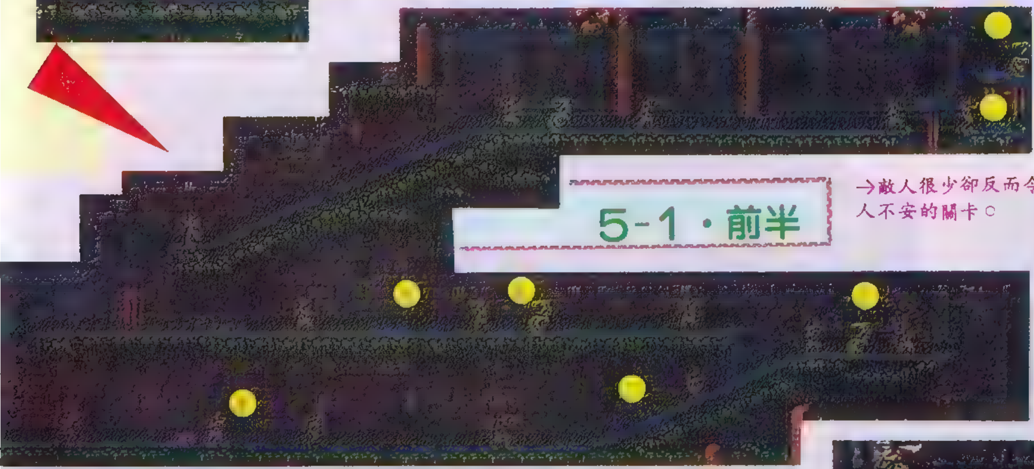
↑在5個關卡裡最難纏的大概是這傢伙。

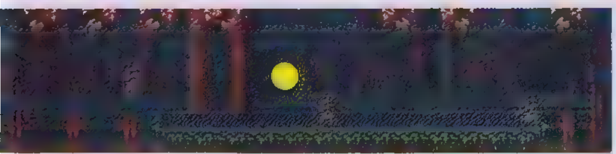
第五關 惡魔城入口

過了這一關便是惡魔城本館，大概是所謂的風雨前的寧靜吧，內容不僅簡單，而且敵人又少，就連頭目也不會出現。

5—1恐怖森林

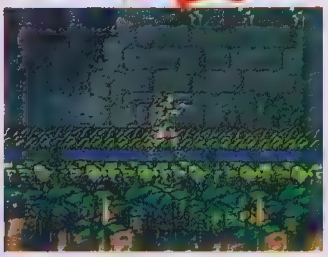
新面孔的「魔鳥」和「兔精」是這裡的強敵。若是過於磨蹭的話則會一直地出現，所以最好迅速地通過為妙。



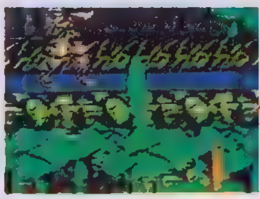


如此地寧靜到底是…？

→敵人很少卻反而令人不安的關卡。



奇異的植物群



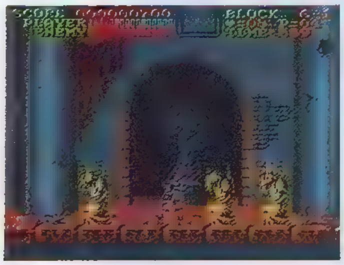
←跟前的植物，雖然沒什麼害處，但是看起來好像很毒令人毛骨悚然。

第6、7關攻略預習

路線圖的使用攻略到此暫告一段落，不過，惡魔城內的正式戰鬥至此才要開始呢！在此我們先就第6關和第7關中的一些重要作個小小的預習。

第六關

和靜得令人害怕的第五關正好相反，一開始便會有「僵屍犬」向你突襲，而「僵屍」也會成群地出現。此外，在這關中也有像「鎧甲人」這般異常厲害的強敵會陸續地上場。不過呢，在這一關中，地勢平坦的地方很多，所以如果有能**2**連射以上的十字架的話，要獲勝就沒什麼問題了。



↑陸續出現的敵人，要不停地連打。

第七關

這是放滿由各地掠奪而來許多美術品的屋子的關卡。敵人的攻擊亦相當的激烈。特別是在打倒後，過了一定的時間後又會再復活的「血腥骷髏」。此外，在背景中到處都有陷阱，必須十分謹慎地前進。



↑這是既優雅又華麗的頭目『幽靈舞者』。巧妙地引誘地它出來再解決它。

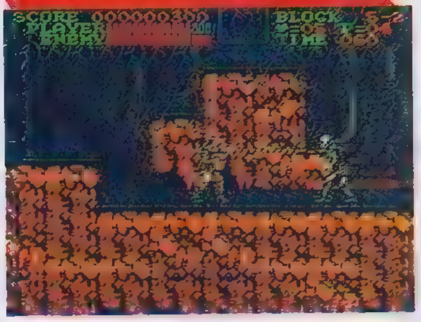


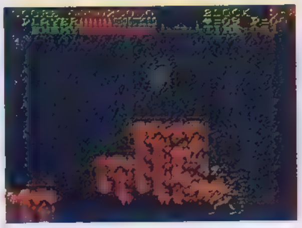
↑鋼鐵壓碎機，可從左端用寶物攻擊它。

↓要記住血腥髏由死到再復活的時間。



小心敵人的攻擊



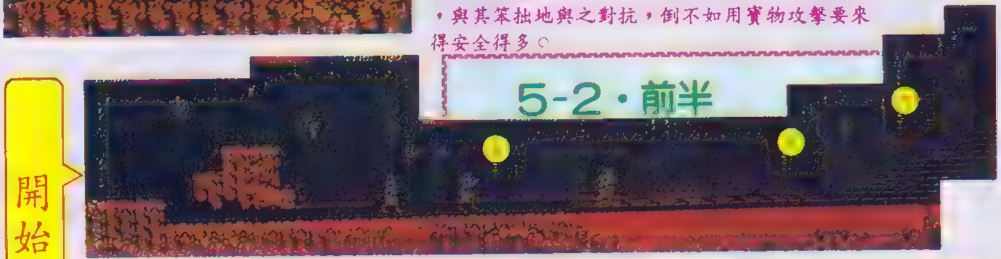


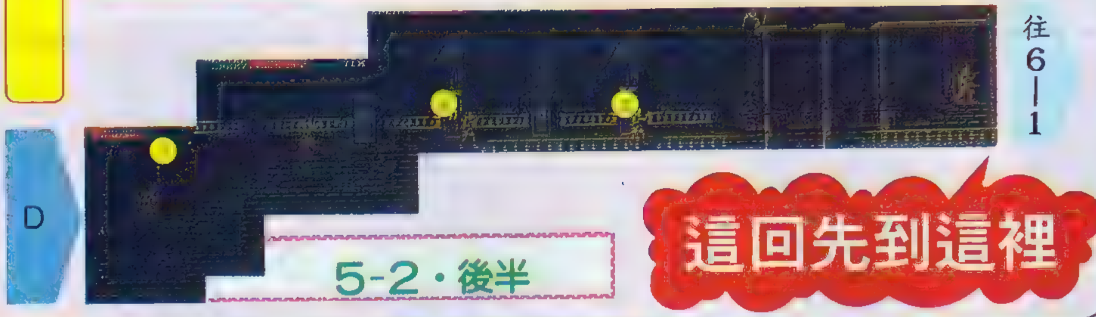
↑魔舞鞭子的方式很像西蒙的『魔鞭骷髏』。這傢伙的鞭子出乎意外的長。

5-2

會突然出現拿著用骨頭作成鞭子的「魔鞭骷髏」。由於這傢伙的攻擊範圍頗大，所以最好用寶物來攻擊它。後半段時會出現一點蝙蝠，而敵人則幾乎不會出現。

←即使是在鎖鍊鞭的最強狀態，也有可能會敗陣，與其笨拙地與之對抗，倒不如用寶物攻擊要來得安全得多。





兔精

雖說迅速地通過的話，遇到「魔鳥」和「兔精」的數量自然會較少，但這也並不意味要讓出現了的敵人輕易的過去。最好是在它們以2隻一起出現時一併將它們解決，否則一旦它們降落，再想收拾它們就難了。



登場敵人一覽表

這次介紹的是在攻略時首次出現在關卡中的敵人們。第4、5關共有5種，而第6、7關中特別難纏的傢伙得要個別地攻略才行，希望這能給你作個參考。



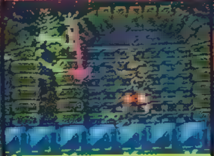
和西蒙的鞭子差不多，不過範圍較大，可用十字架的連射把它解決。



將它和魔鳥一網打盡是不變的法則，失敗的話就得用跳躍下擊攻擊它。



會帶著兔精一起出現，要以斜擊速攻來解決它。



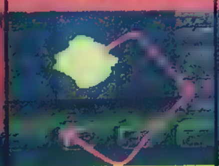
會突然出現在天花板上，與其用斜擊倒不如用跳躍突擊要來得安全。



會爬在牆上，一會兒出現一會縮進去的，不會移動要贏很容易。



問題在解決它之後，由於狹窄的地方不少，所以要趕緊地通過。



會在畫面中徘徊地飛來飛去。可用寶物或鞭子一隻隻地解決它。



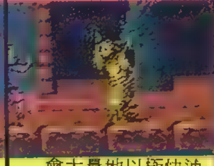
會出現數個形體在西蒙的周圍旋轉，可用斜擊或斧頭解決它。



很厲害。投出的斧頭會再飛回來要注意，可用蹲擊或是寶物對付它。



會朝西蒙衝來，碰到牆壁則會折返。要蹲下來攻擊它。



會大量地以極快速度向你突襲，用十字架對付它就能輕易解決了。

惡魔城各關頭目攻略法：

第一關老大是**骷髏騎士**，他騎在骷髏馬上，首先在畫面左邊有一個板子坐在這個板子的高度剛好可以打到骷髏馬的頭，打了幾下後骷髏馬死掉了，但是骷髏騎士沒死，他會從空中往下刺，這時在地上等著打他就好了，切記這時不要跳。

第二關頭目是**蛇髮女**，她會從頭上飛出許多小蛇，但是只要蹲下來猛打便可輕而一舉。

第三關頭目是**雙頭龍**，在畫面左下角往上打就好了。

第四關中頭目是**骷髏頭**，首先把他引到畫面左上方在左下角打他（注意：每打他一下空中會有很多石頭掉下來），因此這時要向上攻擊，以旋轉方式造成一種保護作用，重覆使用這招就可打倒他。

第四關大頭目是**大巨人**，他的弱點在他的頭，他的頭被打幾下後會變小，在變小前跳起來時空中會有很多大石頭掉落，這時要躲他的石頭，變小以後（指巨人）在地上往上打就可以打倒他了。

第五關沒有頭目，只要到終點就可過關。

第六關頭目是對**情侶木偶**，一開始往右上方跳，再跳下來往左打，接著跳上左上方再跳下來往右打，然後情侶木偶會使用情人劍直衝過來，這時在下面往上打就行了。

第七關頭目是**黃金戰士**，只需要在畫面最左方一直猛打就可過了。

第八關頭目是**科學怪人**，先在畫面左上方打他，打死之後再跳下來殺另一個科學怪人（注意：共有兩人）一樣猛打就過了。

第九關頭目是**黃金蛾**，只要往上打就好了。

第A關頭目**木乃伊**，先在畫面左方打，（注意：木乃伊有兩個）打死了之後再跳上中間往左打第二個木乃伊。

第B－1關頭目**魔槍鳥**首先蹲下來打他，每打他一下他就會飛上去，下來時一樣蹲著打他，這樣一直重覆的打，打他幾下之後，脫皮時就站起來打他即可過關。

B－2關頭目**魔龍人**，首先他會站著吐火，這時站著打他可把火打掉，也可打到他，接著他會浮在空中吐火，這時在左方或右方跳起來打。

B－3關頭目是**死神**，在畫面左方有板子，在板子的下方往上打就可以了。

B－4關頭目是**吸血鬼**，跳起來用十字架打他的頭，第二次吸血鬼變身時會在地上燃起火燄時，空中也會有鬼火，一樣用十字架打掉鬼火，再打他的頭。第三次也是打頭，即可全過。

名前:SHIMON

第二關秘碼

斧			斧
斧			心
	水		
水	心		

第三關秘碼

斧			水
斧			心
	水		
心	心		

第四關秘碼

水			
斧	水		心
			斧

第五關秘碼

水			斧
斧			心
	水		斧
水			

第六關秘碼

水			水
斧	水		心
			斧
水			

第七關秘碼

水			
斧	心		心
	斧		水
	斧		



第八關秘碼

水			水
斧	水		心
			水
水	斧		

第九關秘碼

水			心
斧	水		心
			水
心	斧		

第A關秘碼

水			斧
斧	心		心
	斧		心
斧	水		

第B—1關秘碼

水			水
斧			心
	水		心
心	水		

第B—2關秘碼

水			心
斧	心		心
	斧		心
心	水		

第B—3關秘碼

水			心
斧			心
	水		
	水	斧	

第B—4關秘碼

水			心
斧	斧		心
	心		
	水	斧	

第B—5關秘碼

水			
斧	水		心
	心	斧	



洛克人4

完全攻略

動作遊戲電玩迷所期待系列的最新作品，付有8關地形圖的大攻略！你可以向個性派的機人軍團挑戰了!!



FC

COPCOM 發售中 ¥7800

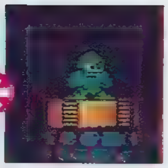
粉碎哥薩克博士的野心!!

『洛克人4』即將於近日內發售。此次，在這超難度的行動遊戲中的各個關卡以軍事援助計劃為中心而加以擊破。

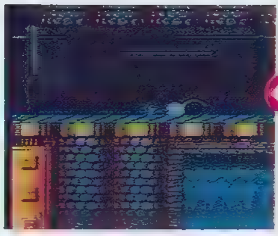
每個關卡中，都有各種不同的圈套以及敵人等等都在等待洛克人的來到。如果能夠將這些陷阱及敵人擊倒便能打敗哥薩克博士。

新洛克巴士達

在洛克人所使用的武器當中，以已經為大家所熟知的洛克巴士達為最新型的武器。要如何完善地操縱洛克巴士達便是擊敗敵人的關鍵所在。



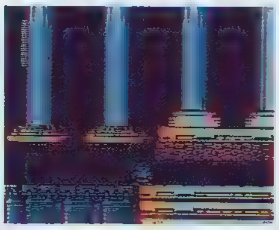
↑新洛克巴士達可集中火力連續攻擊，任何時候都可使用。



↑連續攻擊可擁有比平常數倍的攻擊力。

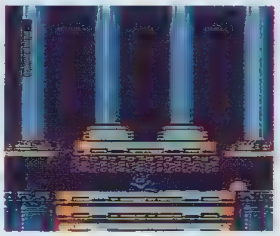
各種不同的攻擊行動

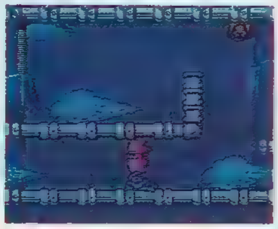
在每個關卡中，都是由各種不同的地形所構成的。這些關卡最重要的是要如何才能順利地擊敗敵人。若想要順利擊敗敵人如果不是靠純熟掌握滑行等特殊的動作等的話是無法完成的。多反覆練習幾次，那麼，即使是在任何的狀態下，都可以馬上使用出些技巧而順利過關。



↑以平常的行動是無法過關的。

↓若以滑行前進的話，便可簡單地順利前進。



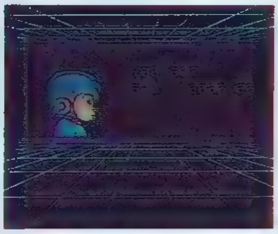


↑打倒魔王之後便可以得到特殊武器，大膽地放手一搏吧！

衝破難關!!

使用特殊武器

在打倒每一關的魔王之時，便可得到特殊武器，這也是擊敗敵人的一個重要關鍵所在。費盡千辛萬苦才得到的武器若不使用就太可惜了。當進入危險地區時不能冒著生命危險而不顧一切地向前衝。那是會受傷的，要謹慎地使用武器，便可殺出突圍。

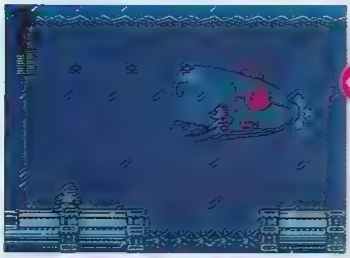


↑擊敗各個魔王時便可得到有不同特徵的武器。

擊倒魔王!!



↑按下選擇鍵便可選出想使用的武器。要使用哪種武器才好呢!?



↑在危急的情況時，千萬別猶豫盡快使用武器。

斯卡爾人



小心鈣[illegible]不足

看似有骷髏面具的魔王，牆壁和地板及天花板，全都是以巨大的骨頭所作成的！

從外表看來總覺得令人毛骨悚然，但卻沒有高超的招數，是最簡單的一個關卡。

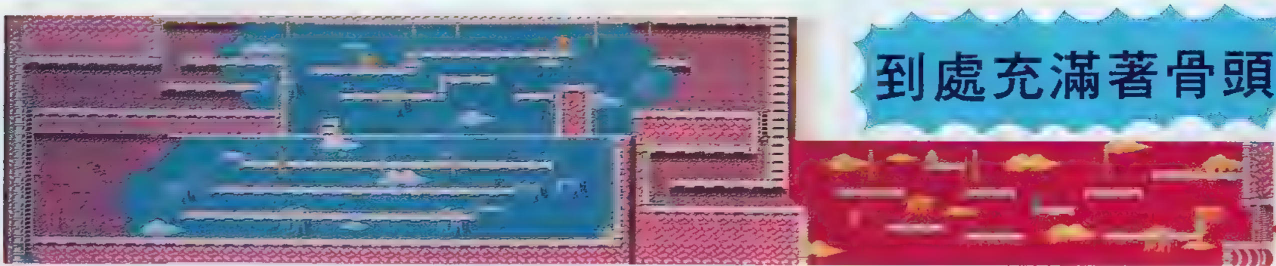
在二個能量罐中的其中一個能量罐有西魯德亞達克守衛著。要注意這些傢伙若不從後側攻擊是無法成功的。到另外一個能量罐處去時，因為，跳躍的時間要很精確，當心不要掉下去。

恐懼的超級擊球機

就像擋住行人去路一樣，在通道中有超級擊球機Jr阻擋住去路。跳起以子彈攻擊便可破壞它。

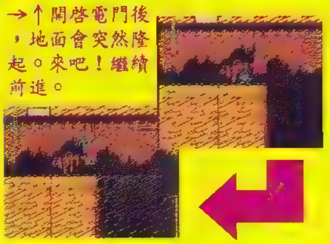


↑連續攻擊這些球....



有一個開關的地面!!

繼續前進時突然發現前方沒有去路了，要停止前進？多令人焦急啊！可是在附近卻有一個開關。



→↑開啓電門後，地面會突然隆起。來吧！繼續前進。

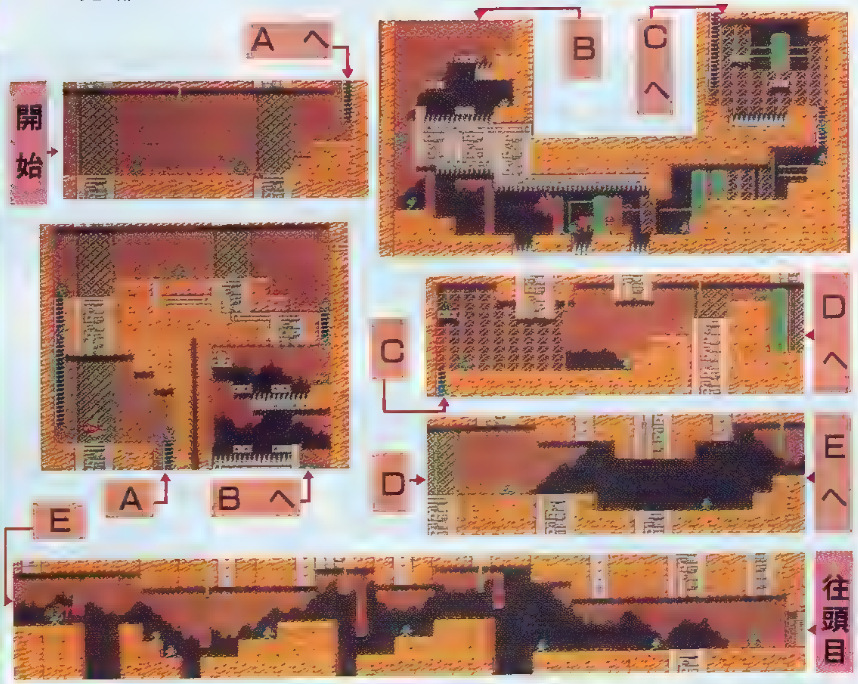


鋼鑽人

[illegible]

喜愛挖掘洞穴的鋼鑽人在地底深處擴展開來的地下通道中等待。每回遇到熟悉的敵人及機關時心情為之一變而能提高效率。這次阻擋洛克人的去路的是EX符號。

相當簡短的一關，但不可疏忽、大意。佈滿尖刺的天花板，突然掉下的落石，都可能給予猛烈的一擊，因此要特別注意頭頂上的動靜。



攻略 鋼鑽人

所要注意的只有鋼鑽炸彈而已。但是，因為平均一次只擊出一發子彈，所以只要保持冷靜便可閃躲過去。敵人若潛入地底便停止前進，等到它出現時便可連續發動攻擊。



↑鋼鑽炸彈與飛彈的大對決!!很有效喔！



↑出現的瞬間是無防備的狀態，裝好子彈等待！

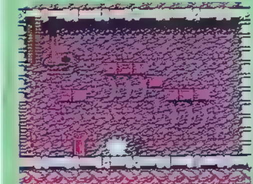


↑留在原地等待的話，敵人會從腳底下發動攻擊。趕快逃走。

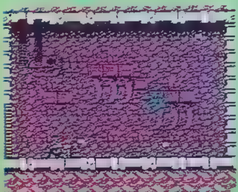
攻略 斯卡爾人

關卡簡單的部份魔王都很厲害，三連發子彈藉跳躍方式向子彈的方向分敵開來，在外側有畫圓的感覺時便可閃避開來。

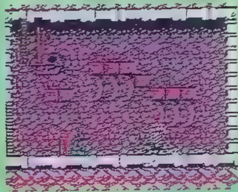
衝撞動作是很大的動作，可從中得到不少樂趣。



↑對付斯卡爾人要以粉塵壓碎機來攻擊!!



↑用三連發子彈攻擊的炸彈可藉跳躍來上下分散開。



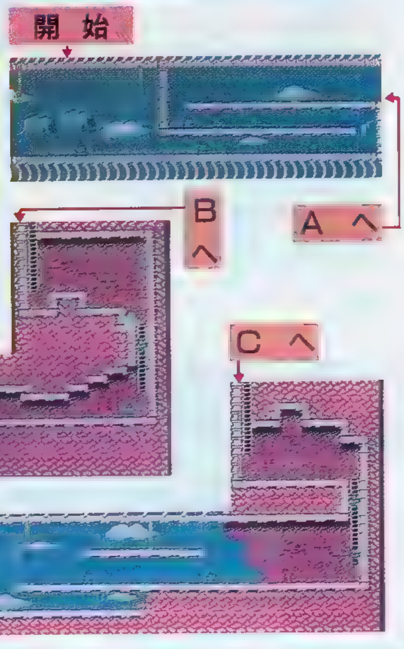
↑瞬間解除斯卡爾障礙是反擊的重要機會。

骨骼場，快攻！

想要擊敗普通飛彈的攻擊的話需花些時間。形成攻擊死角時，需躍入其中連續快速攻擊便能摧毀。



↑最後可能會被包圍攻擊，要注意。



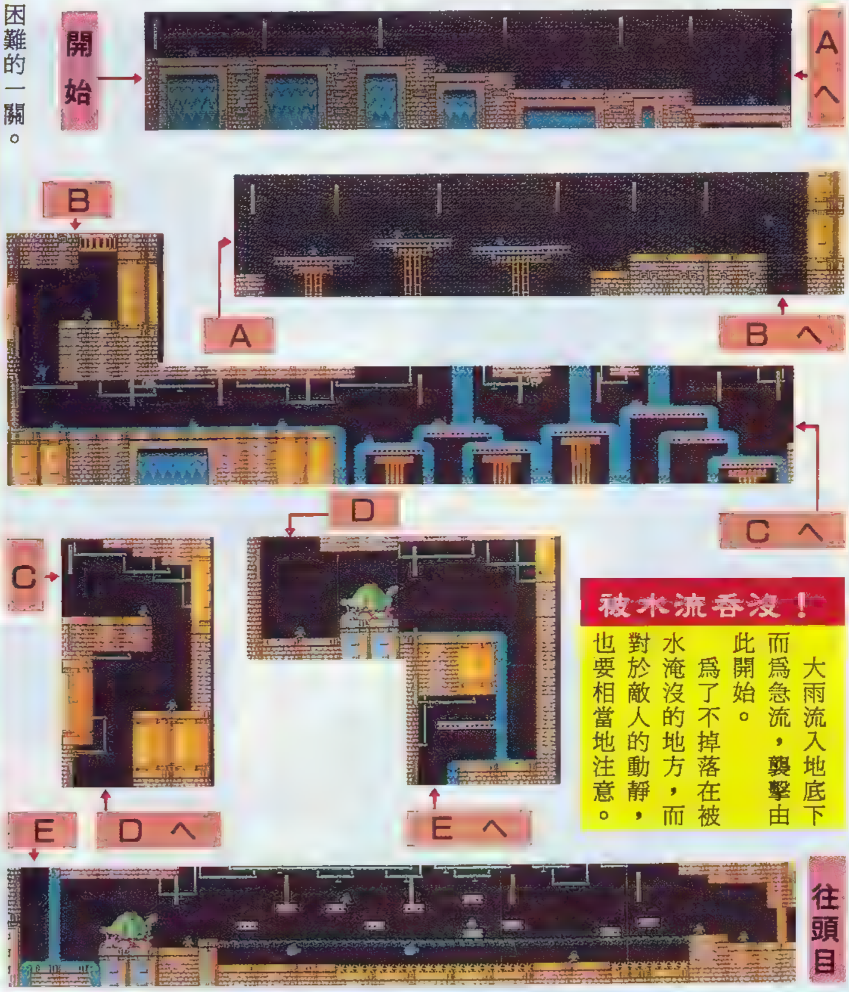
多德人



在下雨的日子裡可聽到聽似很愉快的蛙鳴合唱聲，看起來像是蟾蜍忍者的多德人也非常喜歡下雨。

對洛克人來說，因為風吹的緣故，而使速度減慢下來，跳躍的話也會被風吹回去，正義的伙伴們也感到相當難受。

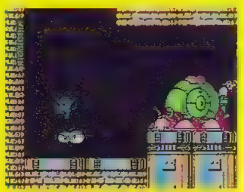
想潛進地底而這回卻是地下水。直到中魔王出現，連喘息的機會也沒有，是相當困難的一關。



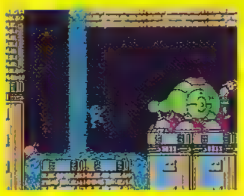
比魔王更難對付!?亞斯卡爾

從背後發射炸彈及對放出眼珠子的二個圖案展開攻擊。

洛克人站在二支圓柱中的其中一支，在左邊的柱子的頂端，左右返復，來回地走著，一邊裝好洛克巴士達的子彈來等待攻擊。炸彈從左邊的柱子邊緣發射時，立刻奔往右邊的柱子，以便跳起來展開攻擊。



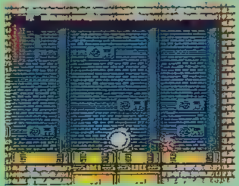
↑看清楚眼睛飛來的方向跳起



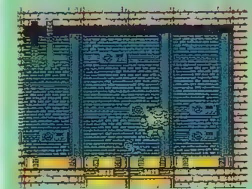
↑就像不流動的水，朝瀑布的前方閃躲炸彈。

攻略 多德人

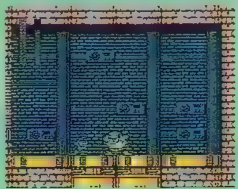
魔王中最弱的一個。不用閃避閃爍器，展開攻擊之前，會有一個很大的姿勢出現，所以，馬上就能明白，要儘量掌握這一瞬間而加以攻擊便可輕易破解。



↑鋼鑽飛彈很有效，但即使是普通飛彈也可用。



↑多德人跳起使從其下鑽過去攻擊。



↑奇妙的舞蹈開始時是襲擊的前兆。預防偷襲。

被水流吞沒！

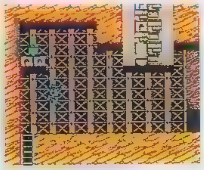
大雨流入地底下而為急流，襲擊由此開始。

為了不掉落在被水淹沒的地方，而對於敵人的動靜，也要相當地注意。

愛犬來富的祕密之一

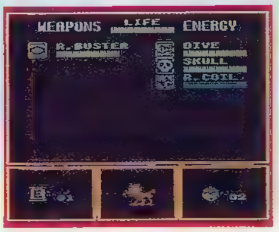
對洛克人而言，只有一人前往應付八位強敵的話，是難以辦到的。於是，深具信心的同志「拉度博士」製造了一隻機器狗來富。

最初，只有補助跳躍力的機能而無彈簧的功能，但是若沒有機器狗來富同行的話，很多地方便無法順利前進，來富便成為一個可依賴的伙伴。

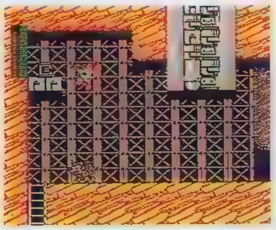


↑因為有能源罐存在，即使怎麼跳也無法到達，但是卻可安心。

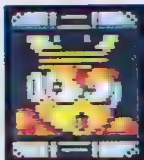
↓洛克人只要一叫這個名字，無論在何處都可馬上趕到。



機器狗來富



↑用彈簧做個超級跳躍，對來富成為一種依賴。



透明人

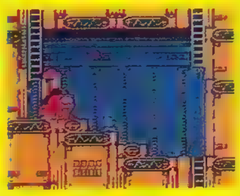
點燃火花・危險的遊樂場

燈泡球頭的透明人全權掌握所有的關卡的特技關。圓弧擺狀的吊籃飛行前進，在長滿聳起尖刺的地板上，乘坐敵人的發射台移動，已經進入遊樂場了。

但是，別被其他吸引了注意力，即使是這個時候，敵人也會發動強烈的攻擊。雖然很困難但卻也是很愉快的一閃。

咖啡茶盤沒有那麼恐怖

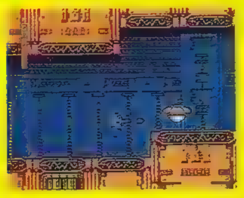
從兩個方向將子彈射出去攻擊別人。而在這個同時，並不會有子彈從反方向及反擊回來，所以要躲避非常的簡單。



↑注意有畫弧形的子彈。

躲開100瓦特的攻擊

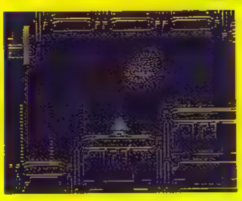
擊敗後畫面會一片黑暗，沒有全打倒也沒關係，儘快逃。



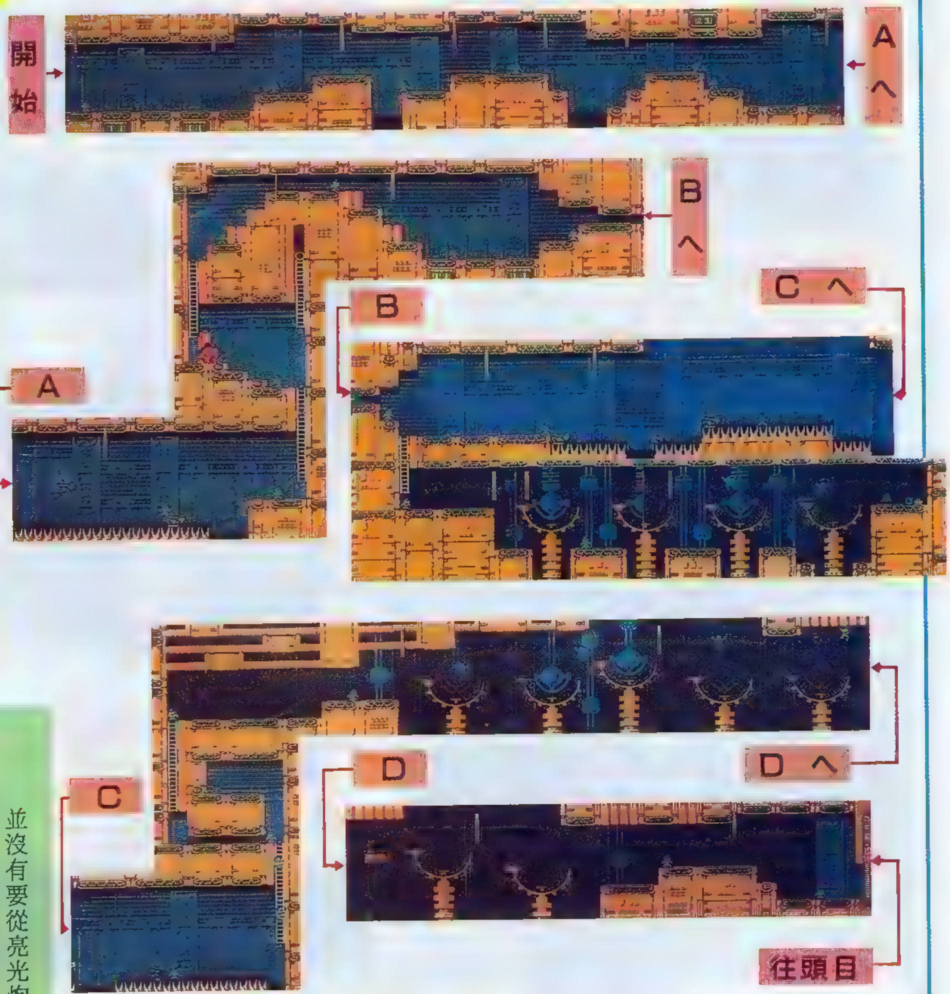
↑以躲開扇狀的子彈得到快樂。



→勉強打倒時也可能感到行動不便。



←打敗敵人時放煙火來慶祝一下也不錯。

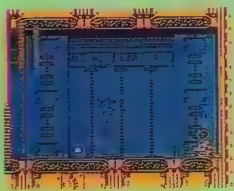


攻略 透明人

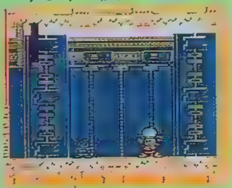
並沒有要從亮光炮中逃走，不斷地繼續發動攻擊，而且利用一些純熟的技巧不漏出空隙是通過此關的關鍵之處。因為子彈和子彈之間的間隔非常的大，應該是很容易躲避的。



↑閃爍器很有功效，即使沒瞄準也可得到快樂。



↑當有垂直向上飛的感覺時儘快躲開子彈。



↑使用亮光炮的話不要躲開。

小心別從圓弧擺狀物上移動時掉下來

圓弧擺狀物的速度相當的快，紅色的氫氣球擺動一次便會掉下來。看起來好像很簡單，但是太急躁或思慮不周密的話，便會出現許多錯誤。



↑圓弧擺的奇妙搖擺會令人著迷。



→即使在黑暗中也可看見圓弧擺物，移動中有敵人干擾。

塵埃人

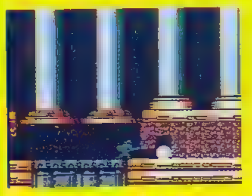
因爲是城市的清潔工，大壞蛋，所以總覺得無法認清的塵埃人。這些傢伙的住處是在垃圾處理場。

地面有多麼多的垃圾凝結物。看到濕透而不會陷下去的地方不是含有水分的垃圾，就是一大堆碎屑；這個地方難道就是哥薩克博士的機器人墳場？

注意從洞穴中浮昇上來，越過開啓的門後出現的盾牌戰士。著地後立刻往上跳。

被壓力機壓碎

壓力機昇降的高低的圖案有二種，站在一旁等待直到上昇的高度足夠滑行過去的高度時，才可脫逃過去。

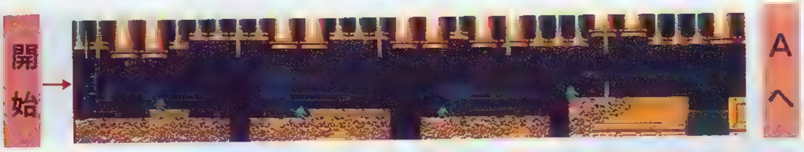


↑打通這些地區注意別被夾住。

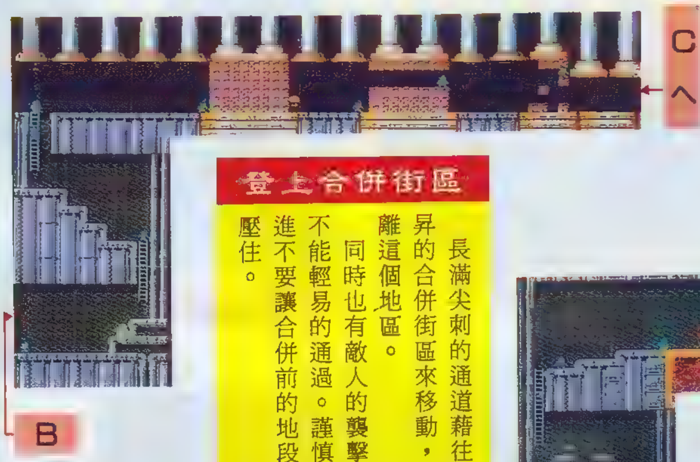
開始的高度只夠打通這些地區前進。而到最高的地方，在破壞阻礙的時候，若其他阻礙又一直向主角迫近的話，就趕緊向後退。不要勉強的通過。



↑焦躁地前進是很危險的，要先預留一條後路。



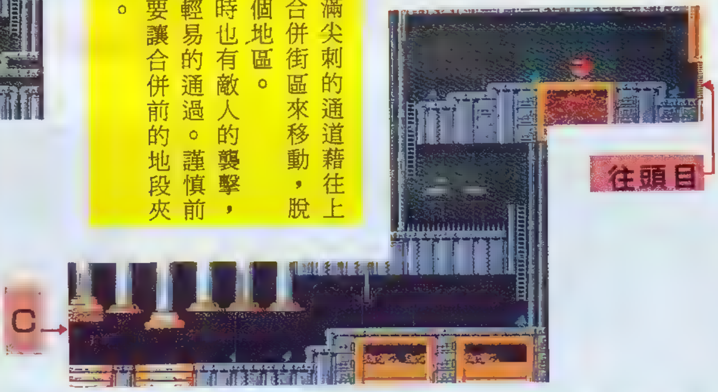




登上合併街區

長滿尖刺的通道藉往上昇的合併街區來移動，脫離這個地區。

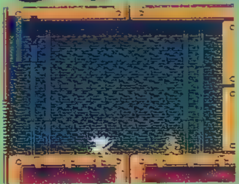
同時也有敵人的襲擊，不能輕易的通過。謹慎前進不要讓合併前的地段夾壓住。



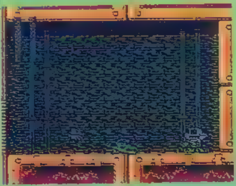
攻略 塵埃人

雖然這關很厲害，但是只要牢記住圖案便可成爲輕鬆贏得勝利的對手。

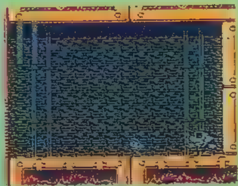
吸引的力量很強大需以衝撞方式來逃離。灰塵粉碎機需藉滑行來躲避開，在敵人的眼前展開攻擊。



↑藉用飛鏢來攻擊的塵埃人是很弱的。



↑粉碎機的位置很高，想要逃到上面非常高且困難。

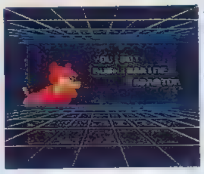


↑別被吸進去，儘管跑走同時裝好武器。

愛犬來富的秘密之二

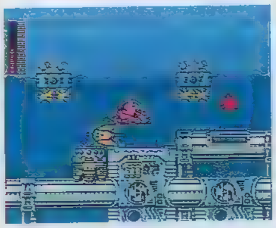
來富的功能並不是只有彈跳。爲了要打倒特定的魔王，奪回敵人的附加武器，特別多加裝了二種特別功能。

爲了能在水中自由移動而加裝了〝船用引擎〞的功能，爲了能在空中飛行而加裝了「噴射器」二種。幾乎沒有到不了的地方。



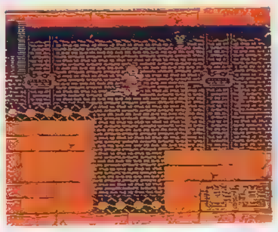
↑魔王之中也會有人隱藏來富的調節器，大概是德國吧！

來富船用引擎



↑不只有在水中上下左右移動，還可發射攻擊用的子彈。

來富噴射機



↑在空中飛行。雖可上昇降落但卻無法轉換方向。

環形人



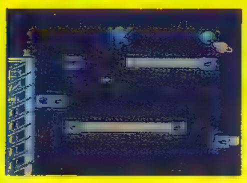
是環形的日光燈或是天使的光環？眞是奇怪的圓盤男子環形人。

突然，從蔚藍的天空向宇宙方向並排等待洛克人到來的關卡。

對於過關技巧只有光橋而已，較少變化。

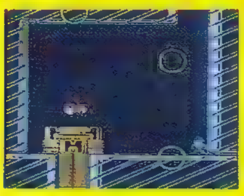
但是，相反的，在八個關卡之中，也許是最大的一個難關也說不定。有四位中魔王控制把關，實在是相當困難啊！

看見光橋的時機


↑著地時橋會延伸過來。

橫掛在宇宙空間的橋樑。尋找光線並列的的瞬間，從光線開始伸展的地方飛去是過關的關鍵。

攻擊中魔王及頭目

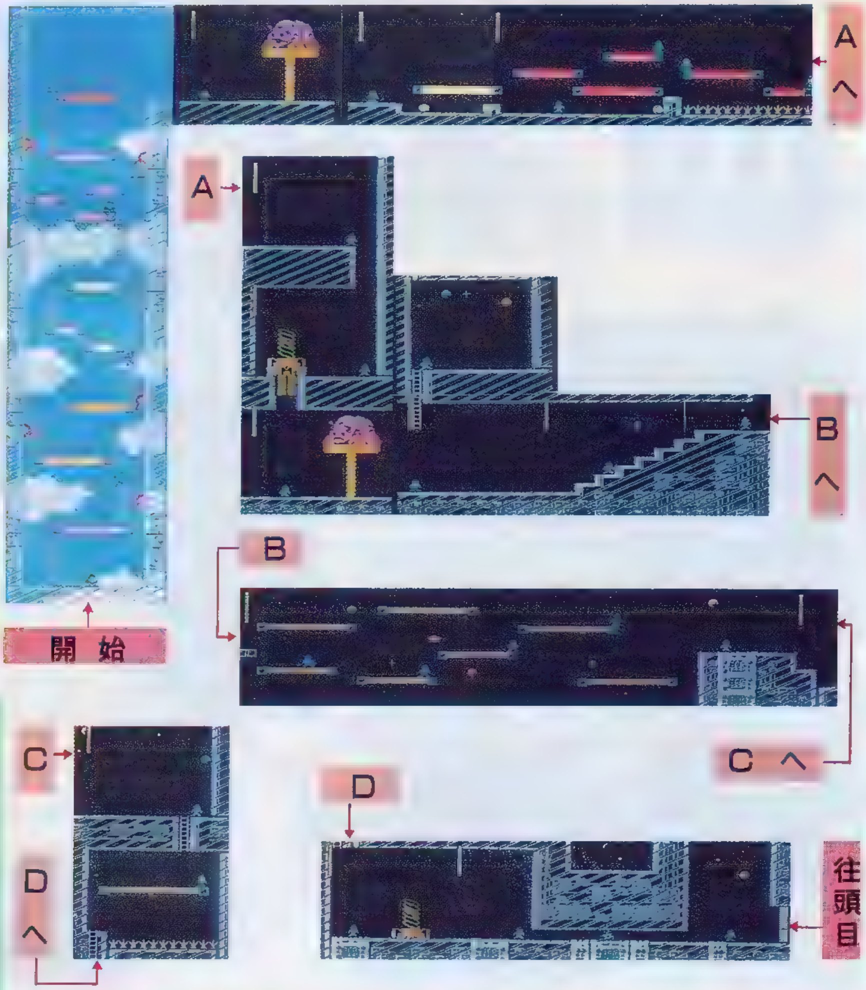

↑這個地方不會遭到破壞，放心攻擊。


↑這個距離相當短，看清圓環的移動後閃躲開。

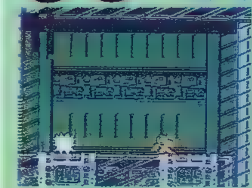
首先從一號頭目開始。這時只限定在右邊才不會受到敵人的攻擊。

在形成彈簧狀的時候，只要守住綠色彈簧便所向無敵。在限定的時間內看清頭目展開攻擊的時機，飛躍過去。

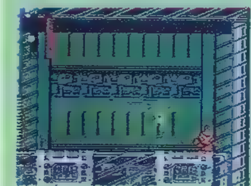
第二關的頭目，並非是在安全地帶，看清楚圓環的軌道後再以跳躍來閃躲開。



攻略 環形人


↑朝洪老王射擊的話，需抵抗強大的損壞。

回力飛鏢一共只有二個軌道而已。躲避的要領不在朝前方飛奔閃躲，而是技巧性的朝飛鏢的後方閃躲。用跳躍的方式越過環形人之後，馬上回頭向敵人攻擊吧！


↑確認飛鏢飛回之後再跑走。


↑想好飛鏢飛回的軌道，跳躍！！

擊落導向飛彈後，接著攻擊河馬

自動導向飛彈裝置是相當麻煩的壞蛋。迎擊時又會再生，因此只有徹底破壞它的台座不可，眞是相當難應付。嚴禁重裝子彈再發射。以連續發射攻擊。


↑右側有畫圓感覺時閃避。


→比起焦急地跳躍射擊，連射攻擊較有效。



潛水夫

以水中敵人為目標・向海中邁進

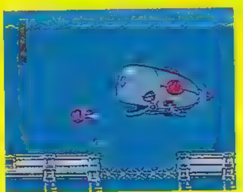
保持沈默的艦隊，隱藏有機器遙控魚雷及潛水夫，是八個關卡中唯一在海底的一關。

水中的敵人密密麻麻遍佈四方。只有利用跳躍及滑行才可脫逃成功。在水中跳躍力增加，也可一口氣跳躍至水面。善加利用此技巧便可繼續前進。

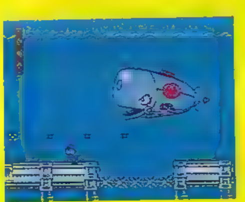
若隨意亂碰觸一發子彈即有化烏有的可能，千萬得小心。

躲閃飛彈・擊破鯨魚飛彈

鯨魚式導向飛彈和河馬式的自動導向飛彈比較起來，就容易閃躲多了。靠著長滿尖刺的溝邊小心翼翼地站立，飛彈就只會從頭頂上飛過。而不會受到傷害。裝好新洛克巴士達的子彈來等待，飛彈若發射出來的時候，就跳躍起來，朝鯨魚的面前發動攻擊。



↑鯨魚發射出發彈的空檔之時，跳躍攻擊。



↑水雷發射時海流同時發生。不可被沖走。

開始



A へ

A



B へ



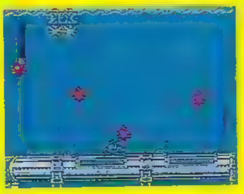
B

C へ

突破水雷地帶

海面及海底均遍佈尖刺。水中並有水雷，相當緊張的水域。

一靠近水雷便發生爆炸，不要停止而要一口氣脫離這區域。



↑連續滑行快速離開。

攻略 潛水夫

對於一般導向飛彈不可不提高警覺。過度亂移動的話，會被追得走投無路的。潛入海底來準備迎擊普通飛彈的攻擊，就會較為容易。必須全力以赴，因為這也個强敵。



↑全力以赴時小心陷入圈套。



↑衝撞會接連而來。完全停止之後快逃。



↑擊落一般飛彈的瞬間可找出空檔。

C



D へ

D



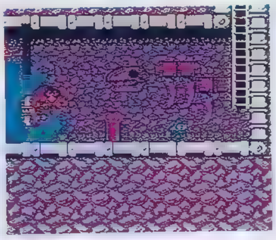
往頭目

拉度博士贈送的禮物

拉度博士為洛克人開發的輔助機器並不只是名犬來富。

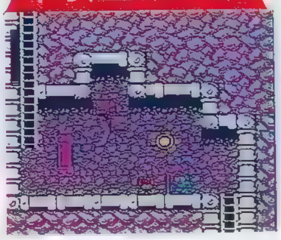
激烈戰爭之中，對受傷疲倦的洛克人給予物質補給的目的而製造了「搬運者」阿迪。

到各關卡的特定場所去時，不管在何處都會在無意間出現。是很方便的好朋友。

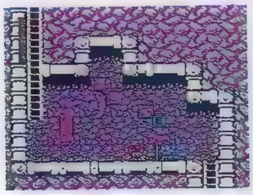


↑與強力的敵人戰爭至最後，直到今天洛克人似乎快被打倒了。

阿迪登場



→拉度博士的使者「搬運者」阿迪！！



↑不知會搬運來什麼東西，所以常會格外快樂！



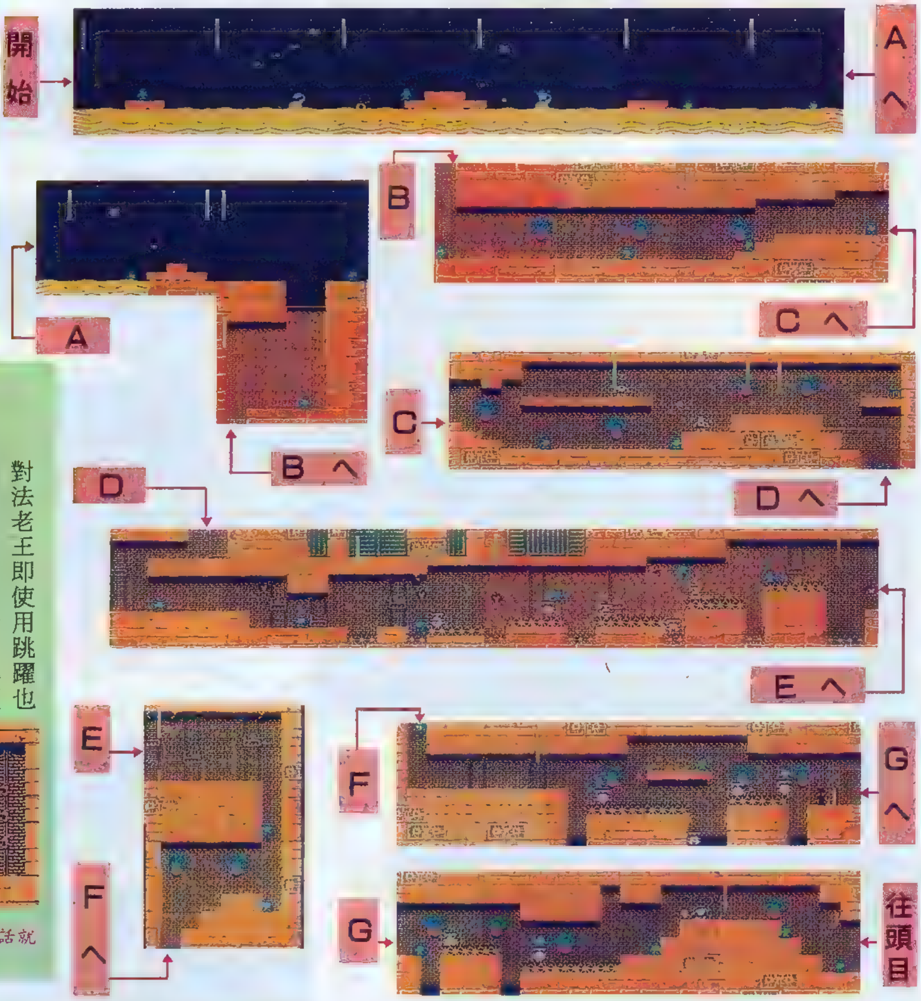
法老王

突破隱藏在沙漠的地下道

依據這個名字，掌握太陽力量的法老王深深地隱藏在沙漠的地底。

沙漠地帶的前半部，看似沒有埋伏，但是也不可不邊跳邊躲避攻擊。

後半部也是相當麻煩，激戰糾纏不休。不管提到哪一個關卡，在躲避敵人時，儘可能不要從後方逃走。從後方引誘過來的敵人即使被打倒後，只要一前進仍會再出現相同的敵人。想要逃離的話儘可能往前方走。



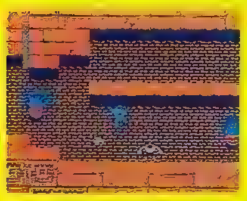
從牆壁中出現惡魔

取代中魔王的是大量出現的惡魔。一旦被包圍住就沒有可逃避的地。方每一個惡魔都要確實打倒。



↑從牆壁的機關中再度出現，擴大攻擊！

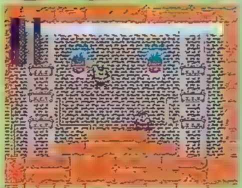
從頭頂飛過去攻擊的話，速度便會減低下來，輕輕地跳躍過去便可以。垂直跳上天花板時可以滑行方式躲避過去。



↑若閃避頭頂攻擊的話，不如接近時發動連續攻擊。

攻略 法老王

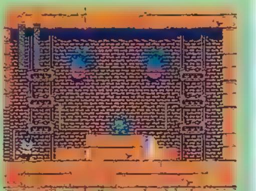
對法老王即使用跳躍也無法閃避過去，所以必須利用上下石階來避開。對法老王迅速的移動感到相當的困惑。敵人在換裝射擊子彈時是最好的攻擊時機。



↑閃光定塞器的效用多麼令人驚奇。



↑洛克巴士達可貫穿石階，可利用這點進行攻擊。

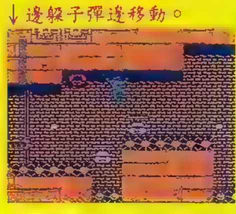


↑由下層開始攻擊的話就逃到上層。

利用氣墊船向前邁進！

氣墊船只有敵人才有，不會平穩的搭坐在上面。乘坐移動時要很小心氣墊船的子彈。

↓邊躲子彈邊移動。





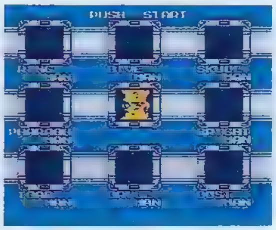
↑掉下來的話就完了！

戰爭尚未中止!?

激烈鬥爭的最後，洛克人終於漂亮地擊敗八位強敵。

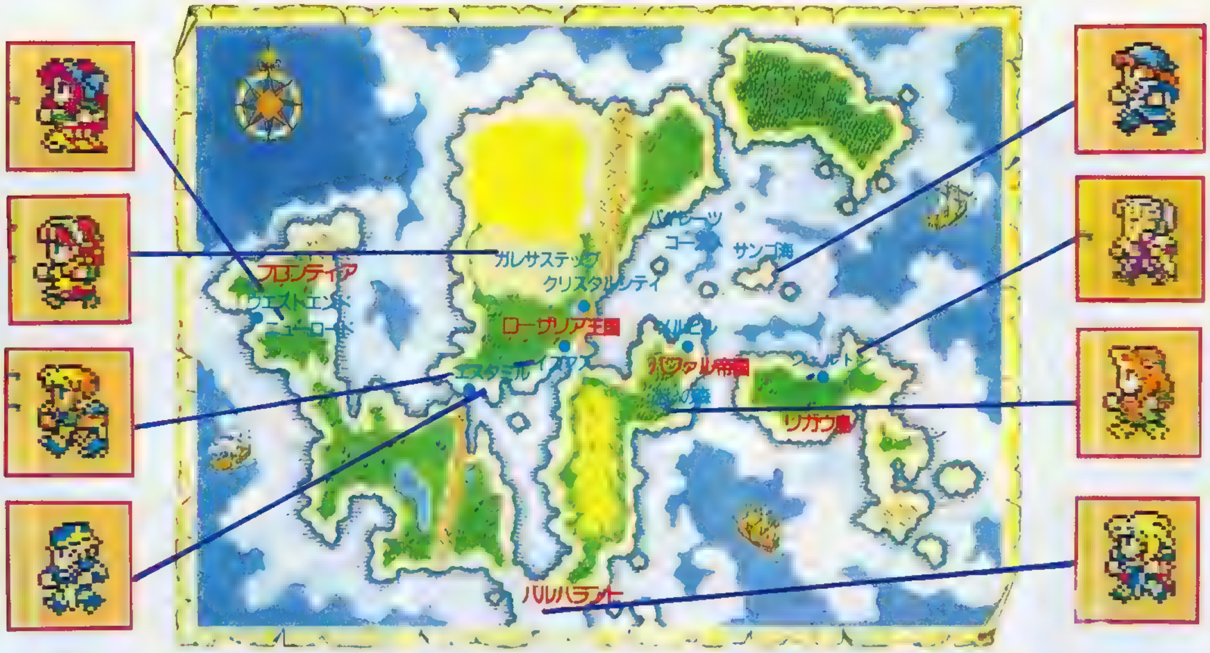
最後哥薩克博士現身了！戰爭這時才剛展開。什麼才是哥薩克博士的真面目呢？

哥薩克博士登場



↑朝哥薩克博士走的道路展開。在這之前有怎樣的強敵....

SA·GA外傳





SQUARE 12月發售 價格未定





也有新人物陸續登場!!

在此把所得到撒爾因，雪拉赫及戴斯3人的資料做一番介紹。這3位是和故事有相當深淵源的惡神，但除了撒爾因之外，其餘兩人究竟和故事有何關聯，很抱歉先在此賣個關子。



雪拉赫

總歸一句，她是位壞女神，即使是長得如此美艷動人。

戴 斯

從名字判斷，就知道是專司死亡的神了，像死神一樣的人物。

撒爾因

遊戲的目的是把這傢伙封印起來，並打倒他。



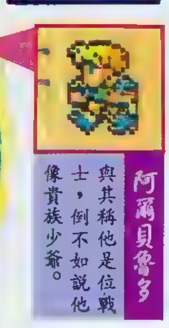
↑遊戲的目的是封印惡神。

將各位登場的人物編成隊伍

這次因為取得8位主角的畫面照片，因此圖文穿插介紹給大家。我想大家看照片就能了解，因為它們把每個角色的特徵完全表露無遺。在此必須注意的事是，從這些人之中選出1人使遊戲開始進行，然後其餘的人物就成為NPC。



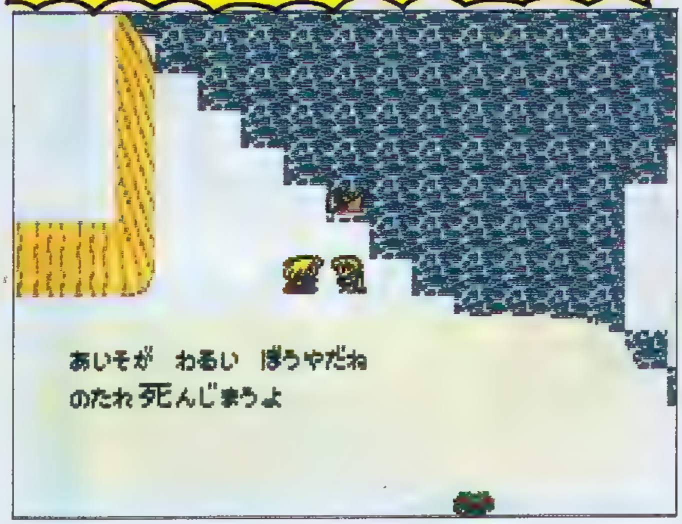




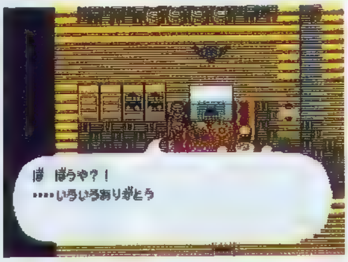
主角以外都變成NPC

沒有被選為主角的其餘7位，也能成為NPC登場，不過可將這些NPC組成隊伍，也就是說，剩下的7位人物同等級處理。因此在選擇主角時，必須非常謹慎才行。另外，會有怎樣的NPC登場也頗令人擔心。到目前為止，只知道職業是傭兵或樵夫，至於真正是怎樣的人物會登場，只有請各位玩家耐心等待囉。

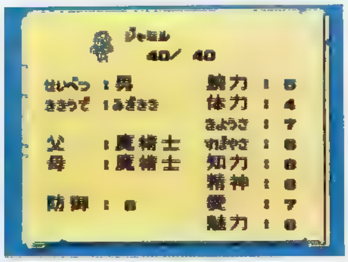
會有怎樣的相遇情況發生呢？



↑到各種世界去旅行，找出同伴也是遊戲的目的之一。



↑NPC的登場方式變成怎樣呢？



↑主角之外都為配角嗎？

可以設定細微部分的人物設計

關於比以前的RPG能設定更詳細部分的這一點，在此說明一下。選擇各要素就能塑造人物，太棒了！完成的人物種類共可達512種，想要創造出什麼角色就看您的了。

人物設計

❶・人物選擇A
選擇男生同伴或女生同伴，完全隨自己喜好。

❷・人物選擇B
選一位人物。此時因年齡使各種能力有所變化。

❸設定名字
這也是依自己喜好的問題，如果要按照故事裡的名字也可以。

❹・雙親的特性選擇
根據雙親的特性，會修正其基本能力值，是很重要的一點。

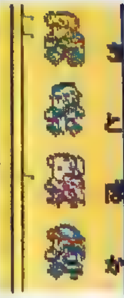
❺・選擇慣用手
選擇人物的慣用手。慣用手專用的武器也會登場。

❻完成人物設計

❶人物選擇Ⓐ

最先面臨的是選擇人物的性別。8位人物中，各分成4男4女。如果想要主角是男生，就在男生同伴中選擇1位，反之亦然。各人物的能力並沒有太大的差別，所以可任意地選擇。

男生同伴



←男生同伴團體中，實在是沒啥情調，蠻無聊的。

因為男生或女生而改變能力值

女生同伴

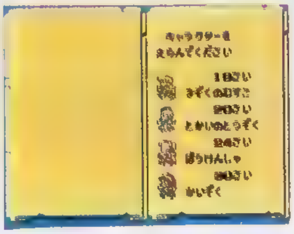


→全是女生同伴，說不定有很多能用的人物唷。

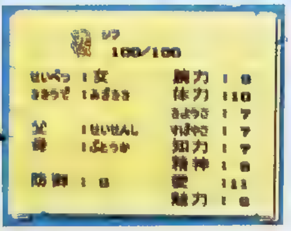
❷人物選擇Ⓑ

決定性別之後，再來就是選擇主角了。在此最重要的一點是每個人物的年齡都已設定，因為隨著年齡，該人物的能力及成長速度都會跟著改變。例如，若是年紀大的人物，雖然能力高但成長的速度緩慢，而年紀小的人物則相反。想開始輕鬆的話就選年紀大的，若想後半段輕鬆順利的話，年紀小的人物是最佳選擇。

↓表示職業及年齡，以此做為參考也不錯。



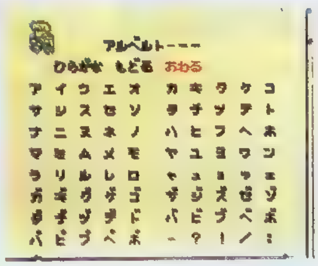
女生也很強哦!!



↑惜芙等人的話，最主要是選擇自己易於使用的人物。

❸設定名字

決定了主角之後，接下來則是設定名字。雖然有故事上的名字，但是也可以改成自己或想取的名字。



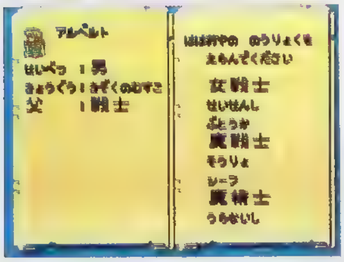
↑沒有輸入姓名的地方就呈空白狀態！

❺選擇慣用手

最後要選擇的是人物的慣用手。是左或右。左手、右手雖沒什麼差別，但因為慣用手專用的武器也一起出現，所以也必須慎重考慮才好。

❹雙親的特性選擇

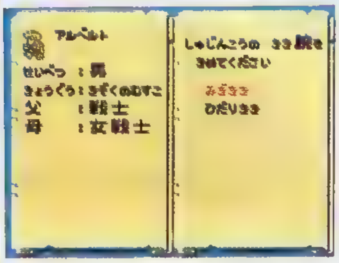
這裡是選擇人物雙親的特性，準備了8種特性以供決定父母2人的特性。根據所選擇的特性，人物的能力也改變過來。因此，要找出與各人物相配合的特性。



↑要慎重地選擇雙親的特性唷！

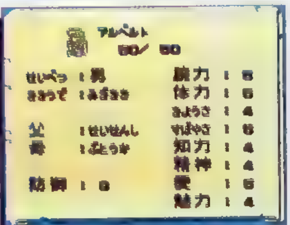
❻人物的完成

至此雖然完成了人物的塑造，但之後將展開的遊戲及培育成怎樣的人物，則有待玩家們的投入囉。



↑配合自己的慣用手應該比較好才對。

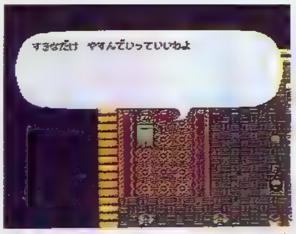
培育成怎樣的角色呢？



↑如果在培育方法也下工夫的話，就會變成最強的角色。

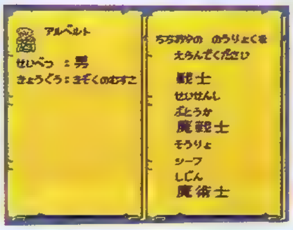
追求更完美的遊戲系統

『SA・GA外傳』加入嶄新的系統。本遊戲愈接近發售日期，就增加愈多詳細的資料。在此，我們把以前曾介紹過的資料以及最新獲得的消息，穿插收集起來介紹給大家。而且，將各項目的重點濃縮整理，以供玩家參考之用。此後也會慢慢加入新的情報，敬請期待。



↑會話畫面也和以往的RPG有所不同。

↓角色設計也是遊戲系統的重頭戲。

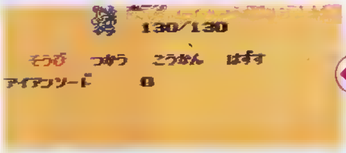




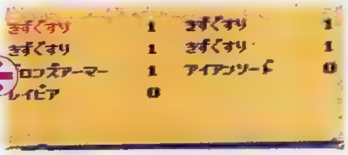
裝備道具&普通道具

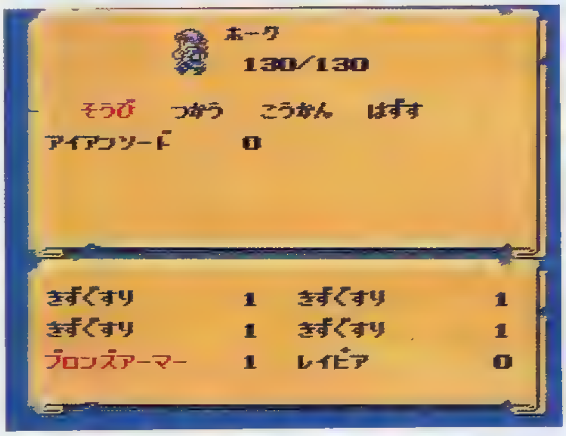
武器之類的裝備道具，最多可以攜帶8個，感覺上很像GAME BOY的『SA・GA』。可是，因為防具可以另外裝備，因此可裝備更多的武器。至於藥之類的普通道具，如果沒有裝備的話，在戰鬥中就無法使用，這一點千萬切記。

↓裝備道具最多可攜帶8個。

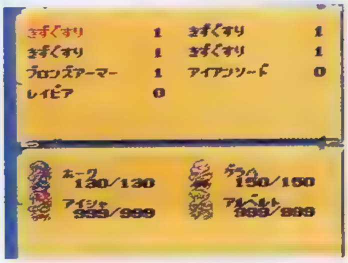


↓普通道具由隊伍共同使用。





←所擁有的道具總數到底有多少呢？



↑武器和防具的裝備欄分別列舉。

遊戲系統重點①

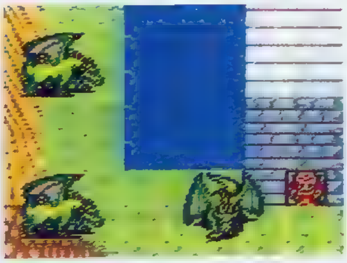
○武器之類的道具最多雖可裝備8個，如果光裝備武器的話，在戰鬥中是無法使用藥物之類的道具的。
○普通道具由隊伍共同使用。

戰鬥系統&成長系統

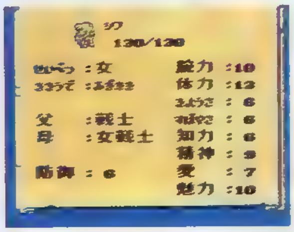
戰鬥並非由亂數決定，而是在原野上接觸到最初開始可見的敵人就進入戰鬥。在原野上的樣子雖可判別是怎樣的敵人，有時也會和其它種類的敵人組隊出現，必須小心注意。再來是成長系統，沒有所謂經驗值的概念，而是靠戰鬥時所進行的行動使各種能力提昇。而且武器本身有熟練度，使用的話會使武器的攻擊力上昇。如果提昇到一定程度的熟練的話，好像可以使出必殺技。而必殺技必須各種武器分別有4個才能學會。

遊戲系統重點②

○可以籠統地判別在原野上步行的怪獸種類。
○沒有所謂經驗值的概念，而是根據戰鬥時的行動來提昇各種能力。
○武器有熟練度，一旦積存到一定程度的熟練度，各武器可分別使出必殺技。不過，只要把它從裝備欄中除去一次以前的熟練度就完全消失，要特別注意。

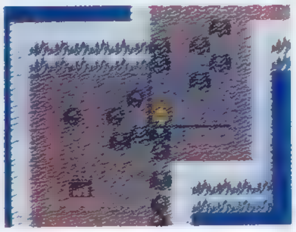


↑或許左邊看到的東西就是！？



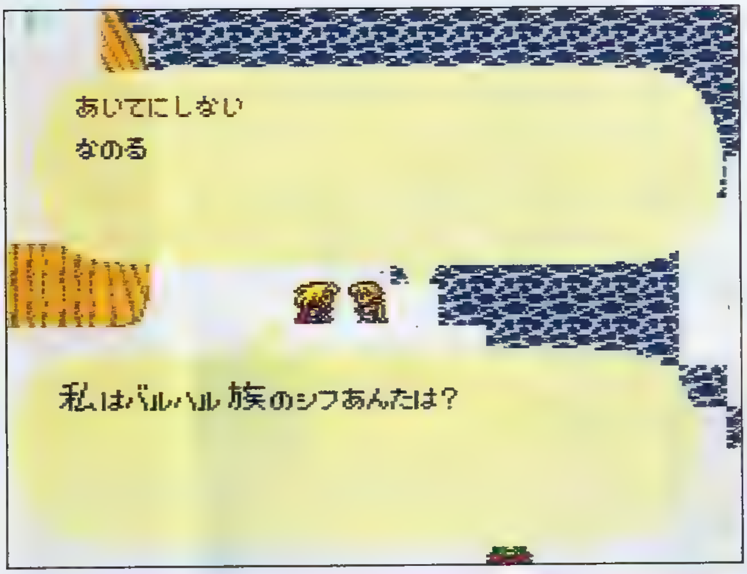
↑讓各種能力好好地提昇等級。

↓是怎樣的敵人，可判別其種類。

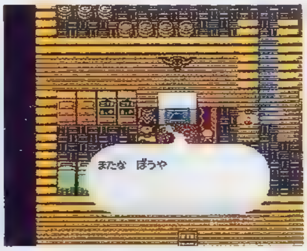


遊戲的最大特徵是自由度高的故事內容

『SA・GA外傳』最大的特徵是採自由章節制。不過，以前的RPG雖也有用過，但與實屬半固定章節制大不相同，雖然從頭到尾只有一個故事情節，可是要隨著故事情節進行遊戲，還是不解決所有的事件，全憑玩家高興。也就是說，不是不解決事件就不能繼續前進，所以可能以最短的途徑來達成將撤爾因封印的遊戲目的。



↑本來只是想跟他說說話而已，卻突然出現選擇訊息。這種感覺，好像故事會展開變化的樣子。



↑去尋訪各式各樣的人來使遊戲進行，這一點沒有改變。

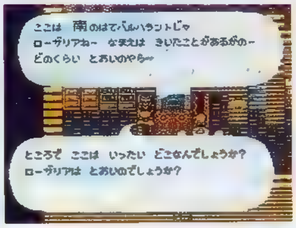
每個玩家的獨創故事內容

在此說明以怎樣的形態來使遊戲得以進行。遊戲進行時，一定會遇到2種選擇，3種選擇的選擇訊息，而依據當時的回答使劇情產生變化。因爲這樣的選擇項目可能產生任何情況，所以每一個角色都有爲數頗多的劇情。爲了說明所準備的劇情，特地舉出4個例子。像這種不論玩幾次都有不同樂趣的系統眞是太難得了。



↓這種有複數劇情的遊戲，是所有RPG中前所未見的。

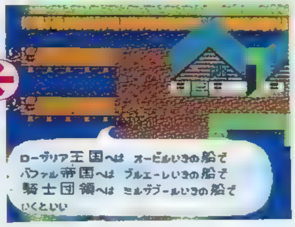


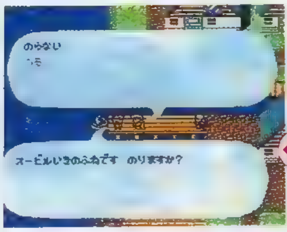


↑玩家能自己創造劇情，太令人高興了。

例一

↓這裡有3艘船，不論坐到哪一艘都會改變故事內容。



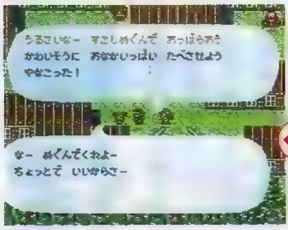


↑坐不坐都會改變劇情，緊張也沒有用。

例二

↓在城鎮裡，有時也會要求這樣的選擇。

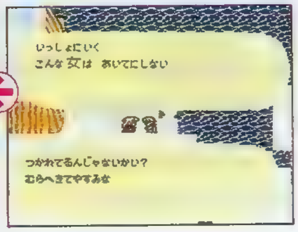


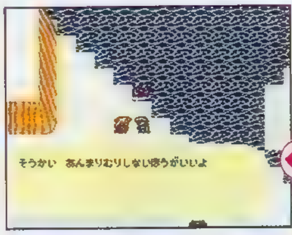


↑果然還是對人友善一點比較好。

例三

↓雖然認爲老實地接受別人的親切比較好…。

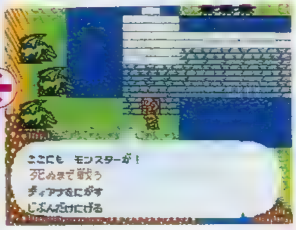




↑也有可能依據回答，劇情卻沒有改變。

例四

↓也有相當令人膽顫心驚的時候。



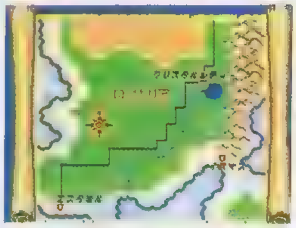


↑即使是危險的進行遊戲，也很有樂趣。

介紹三位主角人物開始的事件!!

惡神撒爾因、雪拉赫和戴斯曾經與其他諸神挑戰，不過卻被人們及諸神打敗，而且戰到最後的撒爾因也被『迪斯提尼』聖石的魔力封印在世界的某處。可是，經過長年累月之後其封印好像被解開了。遊戲由此開始。各人物好像不知道這件事就出發去冒險，所以在此介紹3位主角開始時的狀況及環境究竟是怎麼回事。

↓主角何時知道撒爾因的存在呢？



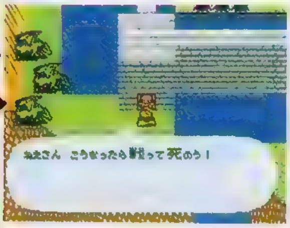
↑每個不同的人物均有屬於自身的世界地圖。



阿爾貝魯多
少爺戰士出發

阿爾貝魯多是羅沙里安王國與巴法爾帝國國境中，伊斯瑪斯城的城主魯特爾夫和妻子瑪麗亞的兒子，且阿爾貝魯多有位姊姊叫蒂亞娜。今天和往常一樣，阿爾貝魯多會同比男子勇敢的蒂亞娜，一起出去消滅住在城堡附近某洞窟的怪獸。要注意各怪獸的行動…。阿爾貝魯多一開始能力不是很好，說不定是能成爲強力角色的人喲。

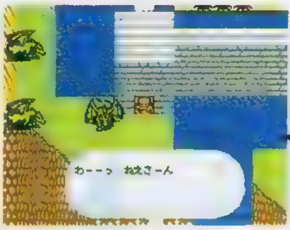
怪獸來襲了!!



↑不知不覺中已出現大量的怪獸，怎麼辦呢？

↓和姊姊蒂亞娜一起前往洞窟的阿爾貝魯多。





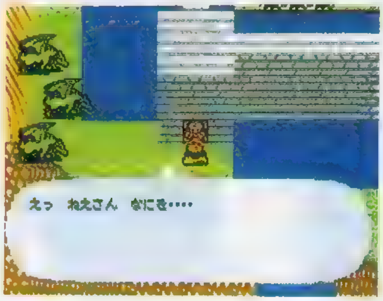
↑阿爾貝魯多不知要飛往何處。今後的展開是…！！

僅僅阿爾貝魯多一個人



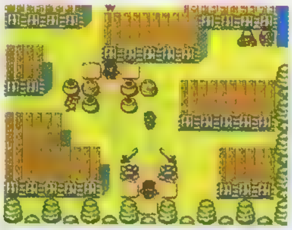
↑變得不知如何是好。

→怎麼突然這樣地展開，真是少見啊！



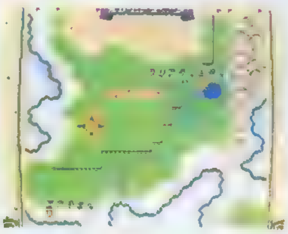
謝米爾
住在都市裡的盜賊

在北巴發爾大陸及尤恩大陸的接點上，有世界第一大都市伊斯塔密爾，它是由海、陸交通要衝發展出來的都市，在這座城市裡住著〝狼之盜賊〞的謝米爾。有一天，他和往常一樣揹著〝工作〞上獲得的東西回家去，可是其中竟夾雜出人意料的東西。不知是否因爲這個理由，每天被盜賊基爾特（像個組織）追捕的謝米爾，從伊斯塔密爾出發囉。



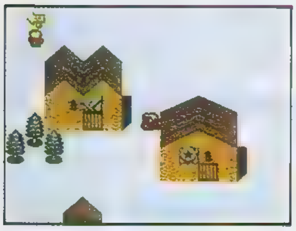
↑他到底偷了什麼東西呢？

↓謝米爾最初所擁有的世界地圖，真廣闊。



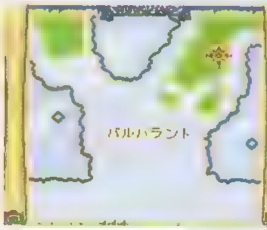
惜芙
極寒地的女戰士

在南極附近的極寒地巴魯巴大陸，在這裡住著叫做巴魯巴魯族的狩獵民族。在巴魯巴大陸裡有個巴魯巴魯族的村子。村子雖然沒有名字，可是這座村子由一位叫卡特的村長所治理的村子，成了惜芙出發的地點。最近該村周圍出現了怪獸好像對村子也造成影響的樣子。此時惜芙爲了找出怪獸所住的洞窟並將其消滅殆盡，便出發征戰去了。因爲惜芙是一位女戰士，所以開始時也能很輕鬆地進行。



↑惜芙將遭遇什麼樣的命運呢？趕緊玩玩看吧！

↓惜芙攜帶的地圖，放眼望去儘量一些雪原。



12月

FAMICOM ファミコン

日期	遊戲	廠商	價格
20日	阿斯米克君世界	阿斯米克	¥6300
20日	編蝠俠２	太陽電子	¥6500
20日	92職業棒球	拿姆科	¥5000
20日	爆笑！人生劇場３	泰德	¥6400
20日	怪獸製造廠	索非爾	¥6800
21日	信長野望、武將風雲錄	光榮	¥11800
21日	亞斯基賽馬	亞斯基	¥6800
21日	鳥人戰隊	萬岱	¥6000
21日	ＳＤ機動戰士４	優達卡	¥8500
25日	地球機械戰	阿德拉斯	¥6800
27日	海釣王	HOT・B	¥6300
27日	哈德森老鷹	艾維克影視	¥5900
28日	超人俱樂部３	優達卡	¥7800
29日	第二次超級機器人大戰	帕布雷斯特	¥8200
29日	摔角風雲	優尼撒娃	¥5800
6 日	雪人兄弟	東亞	¥6500
6 日	平成天才	拿姆科	¥5800
6 日	洛克人４	卡普空	¥7800
13日	史上最强猜謎王	優利瓦	¥9800
13日	俄羅斯方塊２	ＢＰＳ	¥6500
13日	比克丸	傑力可	¥6300
13日	特庫磨熱賽	特庫磨	¥7980
13日	忍者龜２	柯拿米	¥6900
13日	東京大冒險	日本椰子	¥6800
14日	瑪莉歐方塊	任天堂	¥4900
20日	超人小叮噹２	艾雷蒙	¥5800
20日	地底世界	阿爾多倫	¥6800
20日	香蕉王子	達卡拉	¥5900
20日	兔寶寶	柯拿米	¥4900

GAMEBOY ゲームボーイ

日期	遊戲	廠商	價格
14日	瑪莉歐方塊	任天堂	¥2600
20日	雪人兄弟	多米	¥3980
20日	全美超級猜謎 PART2	多米	¥3980
20日	太陽勇者	艾雷蒙	¥3800
20日	洛克人世界２	卡普空	¥3500
25日	大盜五右衛門	柯拿米	¥3800
26日	桃太郎傳說外傳	哈德森	¥4500
27日	猜拳遊戲	ＮＣＳ	¥3600
27日	Ｆ１英雄	巴利威	¥3500
28日	絕對無敵	多米	¥3200
29日	怪獸超人	貝克	¥3500
未定	未定	卡內克	¥3600
3 日	拿姆科高爾夫	拿姆科	¥3500
6 日	橄欖球小子	東金房屋	¥3500
13日	王族爭霸戰	梅魯達克	¥3800
13日	太空戰鬥機	泰德	¥3600
13日	柏靑哥西遊記	日本椰子	¥3900
13日	忍者龍劍傳	特庫磨	¥3800
13日	掃海艇	巴克因影視	¥3500
13日	91ＧＢ大賽	I.G.S.	¥3900
13日	魔界塔士３	史克威爾	¥4900
14日	聖者之道GB	波民卡民恩	¥4800
14日	校園大戰	優達卡	¥3500

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

日期	遊戲	廠商	價格
中旬	復活邪神	史克威爾	未定
21日	信長野望、武將風雲錄	光榮	¥11800
21日	機動戰士外傳	萬岱	¥9500
27日	閃電出擊特別版	東芝ＥＭＩ	¥8600
27日	試管地球	想像者	¥9800
27日	猴子大冒險	拿茲美	¥7000
28日	超級中國人世界	文明腦	¥8600
29日	ＳＤ指揮官	帕希雷斯特	¥9800
6 日	摩登原始人	東方資訊	¥8500
13日	礁瑚傳說	肯姆寇	¥8500
13日	弟切草	瓊安軟體	¥8800
13日	超級瓦强世界	拿姆科	¥8300
13日	小圓圓日記	Ａ樸克	¥8800
13日	3D足球賽	休曼	¥7700
18日	北極鼠	太陽電子	¥8500
20日	垂直作戰	阿斯米克	¥8500
20日	超火爆摔角	休曼	¥8500
20日	迷宮魔獸	勝利音產	¥9800

92年1月

FAMICOM ファミコン

日期	遊戲	廠商
3 日	大盜五衛門外傳２	柯拿米
7 日	流行比薩	傑來克
24日	企業計劃	艾克將
25日	巴斯帝爾II	波尼克尼恩
30日	將棋名鑑92	艾克特
31日	未定	泰德
未定	英雄烈傳II	萬岱
未定	特殊視覺效果	太陽電子
未定	帕斯洛特	薩米
未定	太陽勇者	艾雷蒙
未定	所羅門之鍵２	特庫磨
未定	職業足球賽	想像者
未定	宇宙大冒險	柯拿米

GAMEBOY ゲームボーイ

日期	遊戲	廠商
8 日	機甲警察	達卡拉
10日	東京戰記	休曼
14日	Ｑ伯特	傑來克
18日	SD戰國傳２	萬岱
21日	防暴隊II	任天堂
24日	雀桌小子	拿姆科
24日	未定	巴布
24日	WWF超級星座	HOT.B
31日	HOT&HOT	Ｍ＆Ｍ
下旬	卡車大賽	西羅
未定	小小冒險家	科拿米
未定	職業足球賽	想像者
未定	TWIN	雅典娜
未定	海拉格斯的榮耀	德泰斯特

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

日期	遊戲	廠商	價格
11日	高橋名人大冒險島	哈德森	¥8500
24日	超級上海	HOT.B	¥7800
未定	Ｆ１大衝刺	影視系統	¥9700
未定	美式足球	想像者	未定
下旬	創世降魔錄	艾尼克斯	¥8800

92年2月以降

FAMICOM ファミコン

日期	遊戲	廠商
２月８日	AD&D飛龍傳奇	波尼克尼恩
２月上旬	Ｆ１馬戲團	日本物產
２月14日	海軍(藍)	艾馬克斯
２月未定	巴斯洛特	薩米
２月未定	神奇蠟燭	薩米
２月未定	鐵鷹號	巴克因影視
２月未定	IQ先生	多米
２月未定	傳染	達卡拉
２月未定	熱血	日本科技
２月中旬	聖火降魔錄外傳	任天堂
３月20日	超級桃太郎電鐵	哈德森
３月未定	麻將大戰	日本物產
３月未定	卡布特	必克東海
３月未定	米老鼠	科姆寇
３月未定	克利斯達爾	艾克特
３月未定	熱血棒球	帕希來斯特
３月未定	圍碁指南92	艾克特
３月未定	霍克	艾別克影視
３月未定	離子球	傑來克

GAMEBOY ゲームボーイ

日期	遊戲	廠商
２月１日	丁克爾樸樸	HAL研究所
２月下旬	新世紀GPX方程式	巴利威
２月下旬	隱忍傳說	帕布列斯特
２月未定	翼船長	特庫磨
２月未定	貝利烏斯II	薩米
２月未定	憤怒要塞	傑來克
２月６日	高橋名人冒險島II	哈德森
２月未定	好小子２	德間書店
２月未定	機械大戰	阿德拉斯
２月未定	霍克	艾維克影視
２月未定	讀本夢五誉身	美而達克
２月未定	星球戰爭	亞諾曼
２月未定	諜對諜	科姆寇
２月未定	飛龍傳奇	亞諾曼
２月未定	小丸子日記３	達卡拉

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

日期	遊戲	廠商
２月未定	飛龍拳IV	文明腦
２月未定	超級杯足球賽	傑來克
２月未定	魂斗羅	柯拿米
２月未定	SD快打	帕米雷斯特
２月未定	Ｓ.Ｔ.Ｇ	雅典娜
２月未定	屠龍記	Ａ樸克
３月下旬	海格拉斯的榮耀	德泰斯特
３月未定	Ｒ.Ｐ.Ｍ	勝利音產
３月未定	超級銀河號	東寶
３月未定	超級自衛隊	德泰斯特
３月未定	超雷射	肯姆寇
３月未定	魔法世界	HOT.B
３月未定	聖者之道VI	波尼卡尼恩
３月未定	機甲警察	阿德拉斯
３月未定	希伯來海灘	Ｔ＆Ｅ軟體
３月未定	新世紀GPX方程式	達卡拉
３月未定	超攻合神	阿斯米克
３月未定	斬II	沃夫濟姆
３月未定	最後出擊	傑來克



爲回饋廣大讀者對本雜誌熱烈支持，特舉辦：

CITY★STAR 城市之星

平凡有個性

美少女選拔大賽！



參加辦法： 請將你最得意的生活照數張，註明姓名，地址，電話出生年月日，血型……等。寄到"台北郵政1021號信箱，"城市之星甄選小組"收即可！妳就有機會成爲本雜誌的封面小姐及三天二夜的香港之行喔!!

獎品方面： 總冠軍：香港之行（三天兩夜來回機票、包括食宿！）
季冠軍：墾丁之旅（三天兩夜食宿全費）
參加獎：通行無阻的NEW TOUCH高級貴賓卡
（持本卡可至各行業連鎖店享受貴賓招待及折扣服務！）
個人攝影專輯及城市少年雜誌一年份！

即日起接受報名，81年1月30日截止！







本雜誌將在各期分別刊出參選佳麗，請密切注意，好朋友大家一起來參加！



只要妳對自己有信心，就有機會成爲城市之星！

日本熱門電玩音樂大集合 CD版



選錄了最受歡迎的14種遊戲,16首曲子



MGD2 萬能博士



本年度最震憾的電試視遊樂器產品

MGD II 遊戲產品系列,採用高科技製造
與GAME GEAR體機相若,操作容易
可配合多種遊樂器使用（GB、GG、SFC、PC、MD）
使用戶可享受玩遊戲的最佳樂趣！

萬能博士 高貴不貴

萬能博士採高科技微型ＩＣ設計，
體型雖小，但多機通用，其實不貴
舉例：萬事如意大餐，特價14900
MGD2＋8M＋SFC介面＋MD介面＋DR.LINK＋金手指＝14900元
14900+其餘三種遊樂器介面（PC+GB+GG=1850）＝16750
（可玩五種遊樂器）
16750÷5＝3350，平均每種遊樂器只花３千多元，又可自己修改程式



分離式設計,貼心的考慮您經濟負擔

可以用最經濟的方式，先選用新年特別餐系列
先買博士卡＋介面，依然可達到玩多種遊戲的目地。

卡帶GAME經由轉換器輸入,再轉錄到磁碟片!



博士卡插入主機錄取GAME之後,即可單獨和你的遊戲機組合代替卡帶執行GAME!



錄好GAME之博士卡,加上該機種之連線,即可直接與遊戲機搭配使用!

PC LINK 有電腦之朋友的福音

售價1590元，與電腦接駁，可代替MGD II主機。
以招財進寶大餐舉例，特價10750元
PC LINK+8M+SFC介面+MD介面=10750（可玩二種熱門機種）
只要再加（PC+GB+GG=1850）＝12600
12600÷5種＝2520！平均每種遊樂器只要二仟多元！

萬能博士 年底特惠價活動, 推出新年大餐系列:





萬事如意大餐 原價16,200 特價14,900
MGD2＋8M＋SFC介面＋MD介面＋DR.LINK＋金手指2

財運亨通大餐 原價14,100 特價12,900
MGD II +8M+SFC介面

招財進寶大餐 原價11,790 特價10,750
PC LINK+8M+SFC介面+MD介面

富貴吉祥大餐 原價10,890 特價9,890
PC LINK+8M+SFC介面





新年特餐系列（吉祥餐及如意餐憑保証卡購買MGD II主機，可享有300元折價，自出貨日起半年內有效）

吉祥餐	8M+SFC介面+MD介面	原價10200	特價9500
如意餐	8M+SFC介面	原價9300	特價8800
富貴餐	4M+MD介面+PC介面	原價5600	特價5200
掌上明珠特餐	2M+GG介面+GB介面	原價3950	特價3650

號外!
新春特案
舊衣換新衣活動!

科峰實業有限公司
tel:(02)7168177 / 7135652
製造廠商：邦古企業有限公司